#### RU 95103479. Abstract

A remote game system is proposed, by means of which the player may play in a game of chance against a betting establishment or a lottery conducted by the state from a remote location on a personal computer or a portable computer device, in which it is necessary to establish the connection in a dialogue mode with the main computer connected with the betting establishment, and containing a gaming computer that ensures at least one betting opportunity and giving the player the possibility to obtain a credit and payment of cash for any winnings obtained as the result, a main computer, which gives the player the possibility to buy and return the credit at the remote location by means of a series of exchanges of enciphered codes between the player and the betting establishment, or, alternatively, a gaming computer or credit module for use with a personal computer, providing the player with a previously established credit, with the game system also providing a possibility to participate in future events, the result of which is undetermined, such as for example a lottery by means of which the player makes choices on the gaming computer in the remote location.

#### RU 95103479. Claims

### 1. Gaming system, including:

a main computer which provides a player at a remote location with an opportunity to buy and return a game credit, generates at least one encrypted code, which is issued from the main computer and deciphers at least one encrypted code, which is issued to the main computer;

a gaming computer, operating in automatic mode and situated at a distance from the main computer, on which the player makes bets on at least one gaming opportunity, characterized in that the gaming computer generates at least one gaming opportunity and creates an opportunity to buy, store and return a gaming credit, the gaming computer in addition generates at least one enciphered code, which is issued to the main computer, and decodes at least one enciphered code, which is issued from the main computer, with the gaming system of enciphered code exchanged between the main computer and the gaming computer giving the player an opportunity for at least one purchase and return of a gaming credit.

## (19) RU(11) 95103479 (13) A1



(51) 6 G06F19/00, G06F161:00

#### RUSSIAN AGENCY FOR PATENTS AND TRADEMARKS

#### (12) APPLICATION FOR INVENTION

(22) Application filing date: 1995.03.10

(31) Priority application number: 08/212,348

(32) Date of filing of priority application: 1994.03.11

(33) Alloting country or organization: US

(31) Priority application number: 08/269,248

(32) Date of filing of priority application: 1994.06.30

(33) Alloting country or organization: US

(43) Unexamined printed documents without grant: 1996.12.27

(71) Applicant information: Уолкер Эссет Мэнеджмент Лимитед Партнершил (US)

(72) Inventor information: Джей Уолкер[US]

(74) Attorney, agent, representative information: Матвеева Н.А.; Дудушкин С.В.

# (54) ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР, СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ, ЛОТЕРЕИ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА

Предлагается дистанционная игровая система, посредством которой игрок может играть в азартную игру против держащего пари учреждения или проводимой государством лотереи из удаленного места на персональном компьютере или портативном компьютерном устройстве, в котором необходимо установить соединение в диалоговом режиме с главным компьютером, связанным с держащим пари учреждением, и содержащая игровой компьютер, обеспечивающий по крайней мере один держащий пари удобный случай и дающий возможность игроку получить кредит и выплату наличных денег за любые получившиеся в результате выигрыши, главный компьютер, дающий возможность игроку купить и возвратить кредит в удаленном месте посредством серий обменов зашифрованными кодами между игроком и держащим пари учреждением, или, альтернативно, игровой компьютер или кредитный модуль для использования с персональным компьютером, обеспечиваемый игроку предварительно установленный кредит, причем игровая система также дает возможность участия в будущих событиях, результат которых является неопределенным, таких как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выборы на игровом компьютере в удаленном месте.

P 2420 - /II3 898/2I

Контонционный залажа на латемт в изморитетеми от 11.03,94 года и 30.06.94 года имефирии Уолкер Засет Манадимент Анамися Парекерния, СПА

HEPOBAR CHCTEMA, HEPOBOR KOMILLITEP,

CHOCOS IPOMALHIM HEPM,

ROTEPER C YVACTHEM HEPOKA

( DEDMONTH )

Ommeanne

Продисствунний уровемь техники

1. Область техники, к которой отмосится необратокое

( ...

Настенцее изобратение относитем в общем и дистанционной игровой игровой системе, а более конкретис и дистанционной игровой системе, при немеци которой игрои может делать станки на мно-шество вероизмостивну игр и (или) буду дих общественных собитий, ресультат которых лиллетел мешпределениям, предлежениях казино, предистанной дотерейной организацией или другим держаним пари учрендением.

## 2. Описание предвествущего урежил техники

В прошлем игрок, желамий сделать станку в такой веролтместной игро, как те, которые предлимены в макию, или на
такое общественное собитие, результат которого является неокредскомиям, как спортивные собития, имел ограниченные
весновности выбора. Чтобы сделать станку на такие игры
в макию, как рулетия, блек джек, покер и подобиме, игрок
должен будот маправиться в игровое учреждение специально
ванатое такой деятельностые или в место, где высется возможность польвоваться отдельне столивни игромами устройствеми,
такими как покерные терминалы или менетные автоматы.
Хотя на такие общественные собития, как ложединые быта,
станки могут быть сделями посредством телефонного комтакта
с уполномочениям "держания пари вне трека" игромы учреждениесм или его агентом, такие методы использования телефонного
комтакта не являются ответственнами для типичнах игр макию.

В ресультете успеков в придаменной технологии и теленоммуникациях, были изобразовы дистемироване игровые системи, в ноторых игрок может принципть участие во министве вероят-

нестник игр, предлагамых игровым учреждением, бее необходимости физически межедиться в определенных помещениях ( см. moreoven CHA NV 4 339798 M 4 467 424, BURRAHIMO NA MAR XANNOS (He dges ). Our marcura pocupations gueral moneyo arporyo cuereму, в которой игрен продолжее игреть в азартные игры против кавшю в уделесном игровем пункте, который содершит в себе дейст кунций игровой динилей, чтобы позволить игроку принметь учество в действительных вероятностики играх, в то время как они проводятел в реальном времени в пункте крупье, состоящем на одного или болое игровых столов в казию. Игровой пункт виличест подденнувая несонсины клепнетуру, сообщенцувся с микроветрошовором для отобрания одной выбранной ставии на вношества возмешностей еделеть стевку, соответствущих одной выбраниой игре из множества игр, которые размгрываются, и для отображеmen pesymptetes arps., a not pyr arpear. Arpon cremenance vactor игры, нап осли бы он действительно присутствовал за игровым отолом в назмис. Для обеспочения надешного канала связи удаленmen appeared by the address of the state of монтрольным мунитом через инфрозольно-денифровольное устрой-OTHO ALE HPOSOTERMONIA INCHRETORISTE HOROSDOZOMIKE MOTOWIKKOD.

Изсмотря на то, что такая снатема обосночнает средства, при вемочи которых мгрек межет играть в свертные игры с удалемного места, ее основной исдостаток заключестся в тем, что игрек межет игреть только учаветнуя в игрек, кеторые действительно проводет в игровом учреждении и меблодему по вежрытей видеосети в решиме реального времени. Сверк того телья смотема ограничена практически, т.к. игрем межет игреть телько на смещеливанием провом вужите, который делжен

тельно обеспечить дистанционную игрозую систему, посредством которой игрох мог бы замиметься игрой на игровом компьютере в удалением месте удобном для игрона, где назымо обеспечиве- от покупку и возврат кредита назыно без препятствия из-са отсутствия намей между игронам компьютером и казино.

Соответственно, цельн настеящего изобретения двялется обеспечение дистанционной игровой системи, посредством которой игрок может делать стевку в либых из мнолества вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением ( например, казано) в удобном для игрожа месте.

Другал цель настоящего наобретения-обеспечение дистанцыонней игровой системы, при помощи которой игрок может сделать
ставки против держинего пари учреждения на любой из множества держиних пари удобных случаев, таких как вероятностные
игры, генерируевые компьютерным программным обеспечением на
жибем персональном компьютерс.

Дальмейшая цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игромую систему, при помощи которой игром межет делать ставии против держицего пари учреждения на обычном вппарате мультимедия / т.е. опециализированием аппарате, обеспечиваниям одновреженную выдачу звуковой, визуальной, техетовой и прочей информации / (например, устройстве Nuntendo, соодименном с телевизионным присминном) через совместныее сменное устройство хранения данных.

Еще одна цельнестенцего изобретения - обеспечить дистенционную игропую систему, при номощи которой игрои может покужеромы компьютором игрома и держащы пари учреждения.

Еще другая цель настоящего наобретения — обеспечить дистанционную игреную систему, при номощи которой игрен может делать ставку на вибую на неокоства вероятностных игр, генерированных на специализированиюм игровом космъютере, включая нармание, портативное устройство, которое может быть неставлено игреку и вдобавок не куждается в влектронном соединении с дершаним парк учреждением для целей участия в авартной игре и (или) нокупия и возврата предита для ставки.

Еще одив другая цель изобретения — обеспечить дистанционную игровую систему, в исторой инфрование и дешифование кодов,
переденных между удалениям игромым компьютером и держащим
пари учреждением или в решьме под управлением центральной
ЭЕМ (вижная беспроводную аппаратуру электронной связы), или
в автономном решиме ( устно в агентом или электронной связыю
но телефону, но где отсутствует изобходимость свединения
между игровым компьютером и держащим пари учреждением), менает неуколномочениям пользователям получать доступ и предиту
или обыванно получать или выкупать предит на ставку.

Еще другая цель изобретения — обеспечить дистанционную игролую сметему, при помощи которой игрох получает из дершащего пари учреждения не поддавщие сл именательству считырайетве устройстве и записыванием устройстве, содержащее устройетве хранения двиных для опециализированиего игрового
программеного обеспечения, которое межет бить связано с любим к трознальным компьютером, и вдобавох предстиращает не-

довиоленные манинулиции в этим программиям обеспечением.

же другая цель мобретения - обеспечить дистанционную игровую сметену, в кеторой игровое и (или) банковское программое обеспечение воплоцено в нешьштерном дивне, где ме имеющий подобимх магнитный характерный привнак этого диска имеет позможность считывания дисководом в игровом компьютере для вифревания, чтобы сделать определивам медовноленное дублирование диска.

Еще другая цель изобретения — обеспечить дистанционную игромую систему, при помощи которой может делять отав—
ку на будущие общественные события, результат которых являотся меспределенным, такое как доторов, или через соединение
в диалеговом режиме между игромым комплитером и держащим пари
учреждением, или в автономном режиме, где на отавке игрока
зделяма отметиа времени, чтобы выработать ванифрованный регистрационный код, представлижний выбор дамного доторойного
события ( происходящого в нехоторое время в будущем), причем
код известен только доторойной организации.

Еще одна цель изобретения - обеспечить дистанционную игрозую систему, при помощи которой игрок может получить и возгратить кредит на станку из держащего пари укреждения, воплощенний в не подвищемся вмежательству физическом устройстве памяти данных, которое сопражено с удаленным игровым компьютер.».

ыще другая цель жобретемия - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой межет бить в употреблении полностью автономний, специализированный, игровой, персональный цифровой помощник с предварительно запрограмми-

розвиной и предверительно определенной суммей невозобнавле-

Дальнеймая цель изобретения — обеспечить дистанционную игропую систему, при исмощи которой игрок может заниматься квалифицированной игрой (например, кроссвордом-головолом-кой), сделаниой доступной на специализированиом игровом персональном, цифровом помощение, именцем предварительно запрограммированную и предварительно определенную сумку инверсонов-яленого предита.

Еще другая цель необретения - обеспечить дистанционную игрожую сметему, ири немоци исторой премивльное приложение дает возмежность игрому, исторый купил такое маделие, или компьютер или програменое обеспечение на устройстве намити данних, жиграть что-нибудь, что определено виходом игровой програмен, заложенной в такое изделие.

Еще одил цель изобретения - обеспечить дистанционную игролую систему, при помощи которой игрок, делещий ставку в удалением месте, является субъектом предверительно определенных ограничений на выигрым держании пари учреждением.

## Краткое описание изобретения

В соответствии с перечисленным выше целями и другими целями, которые станут оченидны адесь далее, инстолцее иссбретские обеспечивает дистемционную игромую систему, которая дает игрому возможность игроть в азартиме игры произ держащего пари учрещдения, используя игрозой компьютер в уда-

лением месте. Игровой компьютер может быть или может не быть электронно евязан (напремер, в "диалоговом режиме") с компютером держащего пари учреждения в то время как происходит ALDS: NLBORON KOMMPRASO NOMEL ONLP TROPER MEDGOMETPHEN KOMMPRтером, карманиям компьютерным устройством (мапример, персональным цифровым помощником) или мультимедие аппаратом, который функционирует в качестве игрового компьютера (например, Nintendo nan nogotient ammaper), n nomer turn nam momer не быть специализированным игровым компьютером, поставленным держации пари учреждением. Если игровой компьютер поставлен держащим пари учреждением, он предварительно загружен игровым программым обеспечением. Если игровой компьютер - обычный персональный компьютер, то игровое прогреммное обеспечение или предварительно установлено в ващищением устройстве среды хранения данных ( например, жесткий диск, постоянное запоминающее устройство на компакт-диске и т.п.), или является модужем, поставленным держащим пари учреждением, или установлено непосредственно на компьютер игроком.

игровое программисе обеспечение виличает игровую программу и банковскую программу. Игровая программа генерирует множество вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением (например, блах джек, рулетка, крепс, покер, монетные автоматы и прочее) или предоставляет возможность делать ставку на будущие общественные события, результат которых является неопределенным (например, летерея). Банковская программа обеспечивает покупку или загрузку кредита из держащего пари учреждения, чтобы сделать возможным заключение пари и прироста или уменьмения остатка счета игрока
и дать игроку возможность превратить в наличие деньги любме
игровне выиграми. Игровое программое обеспечение также может содержать в себе проверочную программу, которая заживывест ресультат маждой ставки и сделок между игроком и держачим пари учреждением, как изсдених с, так и вызедениях из
игрового компьютера для покупки и возврата иредита.

Компьютер держащего пари учреждения содержит в сесе банковскув программу, которая двет игроку возможность покупать и возврещать кредит на ставии в удалениюм места, даже осли не установлены связя в диалоговом режиме с игромы компьютером, и проверочную программу для записи таких сделок. Это может быть выполнено через множество обменов завифрованиям кодами, которые происходят между игроком и казино или путем устных соссиении между игрожом и агентом казино, или сообщемия между игроком и автоответчиком назино (т.е. и использонанием телефона с кнопочным немеронабирателем), или обеспечением кредита " встроенного " или предварительно установленного на не поддажнемся вмешательству модуле для установки на обычном персональном компьютере, или предваримельно установлениого на специализированном игровом компьютере, поставленным держаним пари учреждением. При реализации автономного решима автематический "агент" соединем с кемпьютером держащего пари учрещдения, но непосредствения влектронная связь между игромым компьютером и компьютером держащего пари учреждения отсутствует. Вефрование обеспечивает средетво, посредством которого такие обмены делают защищенными, чтобы помещать третьему лицу выиграть недовлением доступом или обманиям путем получить или вершуть такой кредит.

Бели игровой компьютер соотмиован с сетые компьютера держащего жари учрещдения, то сосдинение мещет служить кли может не служить для регулирования или управления искусственмым поспроменедением (моделировением) игрошьм прогременам обеспечением на игровом исмпьютере игр жазине. Например, соединение может служить для того, чтобы иметь компьютер держащего пари учреждения, поддерживающий запись всех или выбраниях деяствия, имеющих место в игровом компьютере, для целей дополнительной проверки и безопремости. Альтернативно, соединение может быть управиленое по природе, чтобы наменять шансы данной ставки, основанные на жебом на разнообразия фахторов, таких как продолжительность розыгрыма или прогрессивное увеличение дивилота / дивилот - сумма невыштранных ставох держащего пари учрекдения/ (папример, при моделировании монетного автомата). При такой реализации диалогового режима безопасность и проверка игрока могут быть достигнуты применением автономного вифровального устройства, такого как обычно используемое для нетелеграфного перевода денег. Это устройство генерирует ващифрованый проверочный код, основными на персональном ходе отождествления пользоветеля и втором ходе, -монотев с масшаех или клетовакой яли онивах мешерововоном шифровальном увтройстве, чтобы помещать достижению недовволенным пользователем доступа и двелоговому режиму на украденном персональном коде отоществления пользователя.

Во все периоды какдал ставка игрока генерирует завифрован-

мый электронный контрольный амелив на игревом компьютере и (иди)
ме любом виличениюм в имперительную сеть компьютере путем
велием сумым какдой станки, ресультата каждого игревого событим и любого получениюго в ресультате игревого ваработка
или мотери, финансовое решение по каждой станке совокунно
прослеживает програменое обеспечение на игревом компьютера и,
возможно, также любые видичению в личнолительную сеть комепособем
пьютеры, а игрек непрерывно наблюдать его кредичный
балама в кажине.

Arpen arpeer a eseption arpy, no symeothy, texis me chocoбем, как он это делает в казию. Игрок выбирает в какие игры играть на представлением игрольм программам обеспечением, сумму напрод ставии и продолинтальность времени, которов RIPORT REMAYO KITY. RIPOR MORET OCTOBERLES EXTREMEN B TOTOиме нескольких ресличених игромих оссеня, которые могут происходить в нескольких различных периодах в (или) местах. Игрок в жебоя момент временя может поставить ставин, которые, прак-THREEF, TOLLARD TAXES, ROTOPHS HE HEDYMORT SALEHO EDGENTA HA ставии игрока. В качестве права выбора балано предита на ставин игрока может быть передан и храниться в устройстве хранения REMOCK. NOTODOG MORST GHTL YGTENGBLONG HE ADYT HE KOMILHTSPEE. FAS YSTANGBLENO MAN MOMET GMTS YSTANGBLENG HDOFDANKINGS OGSOнечение для респосмования кредитов на ставии игрока и кредитного баламов. Игрок может продолжеть делеть станки на либом из таких двугих немиьютеров. В либое время, когда игрок SEXOUST BOLYWAY'S HALFWARE AMEDI'N OTO HER OF REPORTS ADECEMBED MAN MINITEMEN, OHN MOTT CHTE BORRESMM HE ASPRENGED DIDE учреждения путем контактирования в держащим пари учреждением

HIN HE TEXABORY MAN POOLINGSHIM SETTOMORNOTO DEMONS, MAN 110 примой влектронной связи при ресливации диалового режима. В одной из описаниях жив реализаций затем обменивания сериями венифрованием кодов с держании жари учреждением или по телефону, или передамивани по электронной выкан. При ресламации автономного решина эти коды гемераруют програманое обеспечение игровоге компъртера и преграммное обеспечение компъртера навино для проверки токдественности игрока перед выплатой маличиск денег победителям игры. При ресливации дислоголого решиме отдельно столщее инфромальное устройство генерардел венифровенниц кей жойгов beingabethи или пой нейаверщаения для проверки. Альтериативно, где сем игровой компьютер (например, персональный цифровой помощих) неставлен игроку держание пари учреждением, то он или не подделятьяся выспательству съеменя кодуль когут быть физически возврещены в держанее пари учреждение для возврета кредита. Такие кредаты могут сыть возврещены из держащого пера учреждения в либой на мискества форы платежей, виличениям, но не сграниченных, наличные деньги, банкорские телеграфиие переводы, кредиты или некоторые другие форми платежей, вземено согласавание игроком и держещим пари учрещанием.

Сущность наобратамия издротрируется сомякой на сопроводительные чертеми, в которых:

онг. IA - схематический вид дистанционной игровой системи при нервой реализации автономого ражима;

фиг. IB - ехеметический вид дистемционной игровой системы при второй реализации автомомного решима;

- жет. IC ехематический вид дистанционной игровой систем при третьей реализации автономного решима;
- быг. 2 схеметический вид дистанционной игровой системи при реализации диалогового рекима;
- ос не поддажителя внешательству, считыващим и пинущим устрейством среды хранения данных, поставления казжно;
- сиг. 4 блок-схеми последовательности операций начала и регистрации при реализации автономного режима;
- быт. 5 блок-схеми последовательности оперещий подтверидения установления связи реализации автонсыного реклама;
- фиг. 6 блок-схеми последовательности опереций покупки предита при ресливации автономного решима;
- фиг. 7A блок-схеми последовательности заиличения пари для вероятностных игр, генереруемых игровой програмной при реализации автономного режима;
- эмг. 78-1-2 блок-схеми последовательности ваключения пари при реализации автономного режима безрегистрационной дотерейной системы;
- фиг. 7С-1-4 блок-скама последовательности заключения пари при реализации автомомного режима регистрационной лотерейной сметемы;
- дент. 6 блок-схемы последовательности получения маничных денит на кредите при реализации автономного рекима;
- жет. 9 блок-скеми последовательности опереций регистрации
  и начала при реализации диалогового рекима:
  - Эмг. 10 последовательность покупки кредита при реалисации

## дивлогового решима;

фиг. II - блок-ехема последовательности ваключения пари при реализации диалогового решена;

онт. 12 - блок-схеме последовательности получения маличных денег из крадита при реализации диалогового решных;

онг. 13 - охема микроском пемяти, оделанной ващиненной при помощи внешней не поддавщейся внешательству конструкции;

шиг. 14 - схеме первого способа для проверки целостности игрового прогременого обеспечения;

фиг. 15A - схеме второго способа для проверки целостности игрового программого обеспечения;

фит. 155 - ехема третьего способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. 15С - схема четвертиго способа для проверки целостности игрового программного обеспечения; и

эмг. I5Д - одема пятого способа для проверки целестности мгрового программого обеспачения.

Подробное описание предпоченельного варманея вопловения изобретения

На сопроводительных чертежах изображена дистанционная игровал система, в целом обозначением позицией 10, в которой игром 12, имеющий доступ к компьютеру I4 ("игровой компьютер"), делает ставии на месмество вероятностими игр или на будущие общественные собитил, где результат таких собитий явилется неопределением, которые предлежены казаню, правительственной дотерейной организацией или другим дершации пари учрещдением 16. Здесь для удобства, на них будут в общем сымале ссылатьск нак на дершацие пари учрещдение".

Ken monesene ne far. IV. Albon IV mees Toesan K игровому немиьмя ору 14, именцему видеодисилей 18 и клавиатуру 20. Игровой компьютер 14 межет быть персенялыми доманним компьютером, портатимей ЭЕМ или карманием персональным цифровым помощинком, который может быть или может не быть енециализированным игровым аппаратом, поставленным держащим пари учреждением 16 или аппаратом мультимедла (например, или вналогичным устройством для использования с Nintendo телевивором или тому подобывы). Игровой компьютер 14 межет быть расположен или в удалением месте, в держанем пари учрещении 16 или в некотором другом учреждении (например у продавцов дотерейных билетов). Игровой компьютер 14, ресположенный в держажем пари учреждении 16, может, тем не менее, быть классифицирован здесь как "удаленный" для цели описания и формулы ввобретения. Предусматривается, что кавино могло бы обеспечеть игрокам, например, в гостинице, где расположено каанно, епециализированный игровой компьютер I4, который мог бы ноя -NEWS MMCLOCKER AC RESTER BOTTON ROWTGER ALL ROLTER COLLING ческих границ калию. Основное премочестве обеспечения игрока 12 игровым компьютером 14, поставленным держащем пари учреждением, состоит в большей ващинезиюсти, особенно в том, что относится к созданию больного препитстики для недовноденного доступа и такому устройству хранения данних, как компьюторный дисковод жен модуль. Более того, в споциа-

(...

дивированном игровом компьютере клавиатура 20 может быть Halolomining he seres co chemientobsychem dankingmentrien клавишами, обозначаниями команды (например, клавиши, спецкаливированные для блекджека, могут месть указатели, заквалющие "ударь меня", "стоять", "нокупей стрежование" и прочее), -иклая в мети конторов кинеккододи или теминам хорти выдотом ные вероляностные игры, которые предлагает держащее вари учреждение. Игровой компьитер 14 ведействует специальное игровог программое обеспечение 22, состоящее не игровой программи 24. банковской программы 26 м, кооблавтельно, проверочной программи 27. Игровое программиюе обеспечение 22 может быть предверительно установлено на специализированием игровом компьюторе I4, поставлениюм держащим пари учрендением 16, предлочтительно установлено в не поддажнееся внешательству считыванцее и печетанцее устройство среды хранении данных 28, поставление держащи пари учреждением 16, поторое сопряжено с персомальные компьютером, функционирующим в качестве кгрового компьютера 14, как подавано на фиг. 3, или установлено кгроком непосредственно на персональный компьютер. Кроме того. игровое программное обеспечение 22 может быть расположено HE HE HOLLENGERCA IMPROTECTBY CLEMICON MORY ACCORDE XDSнения движих для использования с обычаем мультикодив аппаратом, который функционирует как игровой компьютер 14, что будет описано более детально здесь ниже.

Принател иритическим то, чтобы держащее пари учреждение 16 быле в сестолиям определять были ли скепированы само программное обеспечение или дажнае на нем., выменявались ли

S HER HAN KERMI-ANGO MYTON MOMONEAN, T.K. HARVE MITTON MOT бы сделеть иношество кримя и продолжеть игру с топдественныин дисками до такого момента, пока один на спопированных Thenor he clet on bogetheren' han mader hel on minerals? овмо программное обеспечение в попытке управлять резуль-Tatom, imiliterally him hotopholi, him his coupremient, t.e. нечестный игрок I2 видонемениет код прогременого обеспечения в игровом программиом обеспичении 12 таким образом, чтобы сделять более частым генерирование программами обеспечением мингрымых рекультатов, чем диктовале бы веродтность (например, при наделировании рудетии, заставляя колеео рудетии более CTG .(OCTAHORIEMENTS OF SOLOG BOLLEGE BURGES). STO могло бы быть доотигнуто ваменой программного обеспечения полностью или видолеменением определенных строчек кода програма, или фивическим и каким-либо другим приложением сивруки воз-REFORMEN, TAXIM KAN MICONOMITONOMINIOS BRENTFOMETHITISS желучение (например, поле радиочастоты). Конечно, наиболее SAMERICATION CHOTOMOR MARKETCH YCTANOBKE, DEGOTEMBRE B AMEROговом решиме, где игромое программное обеспечение 22 расположено в игровом компьютере 30 в помещении держащего пари yupertenna (our. 2). Handouse Tryano resymbert no semmen-HOGTH B OTHOGREHME BEGINTGLICTER BOSHEREST B DOSERSELVERY, где держащее пари учреждение обеспечивает игрона 12 програминым оборнечением для использования на дистемпросию расположениом игровом компьюторе 14 или самым опециаливированным нгремы компьютером I4 (например, усилитель-респределитель EMELYARCOR, JPH). B STOR SEMEN HORST CHTE OSCULOUSEND DARHOUS-

равие средств обеспечения бесопосности.

В одном ирименении программое обеспечение, управлящее игромым компьютером черки длековод для считывания не иненцего подобных магитерго жарактерного привывала специфического днака, на котором игровое программое обеспечение 22 сделамо удобным для установии и завифрования привывае для респифровения дерижины пари учреждением, может обнаружить недовроленное дублирование данных на этом дноке. Альтернативно, съемный прибор может стимеваться с дисководом для считывания части днока для сбора данных о не именцем педобных нагинтом карактерном привывае днока. Эти завифрованиие данные могут быть зарегистрированы или затребованы держащим пари учреждением 16 перед выдачей наличных денег.

В другой реализации, как ехематически понавано на фиг.

13. игровое програмное обеспечение 22 располагается на микроскеме 23. помещенной мутри игрового иомпьютера 14 (т.е. где специаливированное устройство поставлено держащий пари учреждением 16). Микроскема 23 могла бы быть расположена внутри фивической оболочки 84, которая иволирована и недоступна на любого внешнего соединения порта данных. В обравцовой реализации микроскема 23 может быть помещена внутри уплотивний, иволяции, важитного ноирытия и току подобных оредств 86, чтобы обнаружить любые недовлоленые помещен удалить или вмешаться в микроскему 23. Итак, держащее пари учреждение 16 может легио установить вмешался ли игрок в игровсе програмное обеспечение и, если такое вмешательство раскрыте, оно могло бы откавать такому игроку в каких-

либо валилениях иниграник и (или) будущих предитах.

В еще едной реализации, скематически поизванной на фиг. 14, не вмещие подобнак математические характерыю признаки визодит из определенных характеристик кода прогременного 
обеспечения в процессе семопроверии. Для вмюлиения такой проверии характеристики кода сохраниют в семрете и они известны 
чолько дернациоу пари учреждению 16 (например, адгорити контрольно-цифрового типа, основанный на сухме бит, помецинак, например, в отроиах програмам от 476 до 656). Альтеристивно, 
самопроверия может проверять специальные шиёры, которые ваделяны 
внучри кодолих инструкций некоторым предварительно определенним случайним образом, навестнам только дернациоу пари учрежденим 16.

Во изменение предотавленного живе и нак скематически показано на фиг. Той, внешне илим, известные только держацему пари учрещению 16, могут быть применены для прерманстой или ибрерывной проверки было-ин или соуществляется внешетельство, и чтобы ваставить измененное программое сбеспечение работать менравильно и отключать игровое применение компьютера IA. Это может быть выполнено несколькиси дутаки, включовирам, но не ограниченнами, следувцее: (1) радиовещание непрерывного вакодировенного или зашифрованного внешего сигнала (мапример, радиочастотного сигнала не дершанего пари учреждения Іб, примитого приниманирам средствеми 88 в игровом компьютере, где такие сигнали впоследатиям декодировани или расшифровани игровам компьютером 14 и введаны в игровое программное обеспечение 22 (фиг. 158); (2) получение игроном 12 телесного воздействия мя прерывногой основе (фиг. 15С); или (3) мелольвование генерирозванного мутри часового сигиала, обеспоченного не водденциниел министельству часами 89 (фиг. 15). В этой свиви, инпросхема 23 или дане игровой компьштор 14 (соли си постельси дермандии вири учреждением 16) могут быть ващинным от внеитромагинтией помени для предотиращения недовложениях политок
повышить на игровое программие обеспочение влеитремегинтнам
медучением. Применение внешних иличей мощот непользовать или мощет
ме использовать информацие для предохремения от их похищения
или-инфудь игромен 12.

Краме применния живних кличей, игровое программое
ебеспочение 22 может беть выполнено так, чтоби для функциониревения треборать оборя данием ме внешнего мотечника, мепремер,
игровое программое обеспочение 22 может получить по боспроводнему редиовециию или тему подобному поток сдучайных
чмовя (весношно зашифрованиях), таких что эти случайные
чмова программа живнают как оснозу для выбора ресультата закличения пари предвиченолением или непредвичением способом. Тыкой внешний ввод может бить объединем в не поддаждийся вмешетельству съемени прибор или модуль, петорый сепрягается с
игровам компьютором 14.

Другим путем предстаратить политки породогая для наменения игрового программого обеспечения се является испольнование промерочной программи се, и изторой может месть доступ только дершинее пари учреждение 16. Для предстаращения поддельного компрольного амение проверочная программи 37 может, мапример, создать десятия или даже сетим последавательностей (мапример,

таких мак при моделировании рудетки, псодедовательностей данных, соответствущих оборотам нолеса рудетки какрый пернод вращения нелеса), где все такие данные затем записаны для будущей проверки, если даршащее пари учреждение 16 подоврежент вмет вмещетельство в игровое программное обеспечение 22.

Специалистам должно быть оценено, что игровое программное обеспечение 22 может быть выполнено так, что последовательности дамних в алфавично-цифровых кодах, или предваричельно загруженные в каждый игровой компьютер 14 и накопленные на диске. нам, альтернативно, обеспечение на съемнем некопируемом модуле, могут быть использованы для раскрытия вобого высшательстив игрока I2 в прогременое обеспачение, диск или модуль. В втой свизи кодовая последовательность может быть выполнена различной для каждого игрового компьютера 14 или модуля, а колин таких кодов могут храниться держащим пари учреждением 18. Эти хода могут обеспечить основу для случиймости ревультата наидого игрового события и могут посредством этого обеспечить доказательство вмешательства. Другими словами, особое устройство кодов может соответствовать определенному результату события, на которое заключено пари (например, колесо DYASTKE COTSHABLEBOOTCE HE "5"). LAKE KOTS STE COME HEBOCTHE даржанему пари учреждения 16, их чередуют, чтобы гарантировать случайный разультат - что-лебо, что могло бы быть проверено независимой третьей стороной. Если игрок 12 старается видокаменить игровое программие обеспочение, камензивые коды программного обеспечения могли бы бить ресирыты их среднением с оригиналами, известивии толькодержащему пари учреждению 16.

В качестве другого средства предотвращения обмана игроком может быть приведен в исполнение параметр "двойной случайности" путем требования у игрока 12 нажать кнопку для каждого выбора или желаемого ответа на игровом компьютере 14 дважды, с временным интервалом между выборами (т.е. в микросекунды), испольшеным интервалом между выборами (т.е. в микросекунды), испольшеным для направления особого предварительно запрограммирошванного случайного результата, кодифицированного в соответствующих кодах программного обеспечения.

Игровая программа 12 дает возможность мгроку 12 делать ставки на любую из множества возможностей, на которые держат пари, включая вероятностные игры, будущие общественные события, результат которых является неопределенным, или квалифицированные игры (например, кроссворд-головоломка). Вероятностные игры создает игровой компьютер 14 при помощи игровой программы 24 в соответствии с обычными технологиями и игры включают, но не ограничены, обычной деятельностью казино по заключению пари, такой как блекджек, креже, рулетка, покер, монетные автоматы и тому подобным. Каждая ира предлагает игроку 12 возможности поставить ставки на одну или более различных держащих пари элементов в пределах данного держащего пари события, зависящего от правка, применяемых для этой игры. Это будет яписано более детально ниже.

может быть создана игровая программа 24, чтобы принимать ставки на будущие общественные события, в которых результат событий является неопределенным, как в, например, спортивных событиях, таких как футбольная игра или боксерский матч, или государственная лотерея, или другая лотерея. Это может е держины вари учрещением 16, чтобы поставить, зарагистрироветь и водтвердить вари. Ставку помещамт в игровой компьитер
14, который генерирует исд для регистрации в держинем пари
учрещении 16. Держине пари учрещение 16 затем делжет
программун отметку времени этого када, чтобы еформировать
завифроманный код, неполькующий соответствующие инструкции программиоге обеспечения для заманания пари или фиксирует виплаты.
Это неполичные будет детально описано инсе. Подобно, кмалифицироважные игры, такие как кроосверд-головожем, могут быть приведены в исполнение, где отметка даты и времени филопрует время
важершения так, что повднее присущени привы, основнение на
вервом игроке, который закончил игру.

Бамисвоная пророжее 26 дест игроку возможность делать стании с располагаемом иредитом и подучать наличие деньги, чтобы веспратить лесме игровие минграми. В определениях реализацими баниовская программа 26 обдет ест покупку крадита из держащего пари учреждения 16, где такой крадит "эагружают" в игровой компьютер в форме кодов. Альтериативно, мак понавано на фиг. IC, банковская программа может подучить инверукции из влектронного устройства считывания с перфокар? 91, совместими ого с крадитивни и дебетнами перфокартами 33 общики спономого с крадитивни и дебетнами перфокартами 33 общики споно-

В качестве одного пути обеспечения безопасности в процадуре покупки и возврещения кредита банковская преграмма 26 или специализированное вифрезально-денифрезальное устрейство

обеспечивает, например, алгорити выфрования и девифрования 29 известного в технологии типа (например, с использованием открытого ключа), чтобы вифровать к расшафровать определенные влевлично-цифровые коды, обменные между игроком 12 и казино 16, которые являются иходом в компьютеры и генерированы игровым компьютером 14 и компьютером 30 держащего пари учреждения. Этими кодами обмениваются между игроком 12 и агентом держащего пари учреждения 38 по телефону 40. "Агент" предивеначен содержать в себе автомативированный телефон или подобную систему, которал генерирует компьюторивированием инструкции для связи с игроком L2 посредством телефона с кнопочным номеронабирателем 36, чтобы побудить игрока 12 сообщить ответы держащему пари учрещдению 16 путем нажатия подходящих номеров и символов. Генерирование таким образом инструкции могут быть обеспечены компьютером держащего пари учреждения 30 по телефону в соответствии с хорошо NUMBER TOXHOLOFUMME.

Компьютер держащего пари учреждения 30 имеет игровое програменое обеспечение 33, которое видичает банковскую программу 35 и проверочную программу 37. Компьютер 30 или содержите в себе, или связывается со специализированным устройством и программым обеспечением для меполнения алгоритма вифрования и деяжфрования 39, известного только держащему пари учреждению, чтобы важифровать и расшифровать эти исды. Таким образом, держащее пари учреждение 16 дает поверениему игроку 12 возможность покупать и возвращать кредят на ставии в удаленном месте. Последовательность операций покупки и возвращения таких

кредитов путем обменивания зашифрованными кодами описана нике более детально.

фиг. 4 изображает блок-схему последовательности операций вапуска и регистрации автономного режима, которые должны происходить до вакличения нари. Игрок 12 сначала регистрирует равличную первонечальную жеформацию с держащим пари учреждением 16 и получает влевлитно-цифровой персональный код отождествления 32. Держащее пари учреждение 16 снабилет игрока 12 игрошьм программими обоспечением 22, состоящим из игровой программи 24 и банковокой программи 26, как описано выше, сопровожденими вифелитно-цифровым кодом отождествления прогремымого обеспечения 34. Игровое прогремение обеспечение 22 может быть независимо испытано, проверено и снаблено ередством хранения данных в герметичной оболочке. Такое средство хранения данных MOMEST BEARDSETS MESTERS ANCH, INSKNS ANCK, TOSTORNHOS SATISMENANDщее устройство на компакт-диске и тому подобное. Затем держащее пари учреждение 16 обеспечивает алфавитно-цифровой пусковой кои отождествления 33, который игрои 12 вводит для приведения в действие игрового программного обеспечения ас. Игровой компьютер 14 может содержать в себе средстве оповивае-HME TOROGE. TAXES KEX TOROCOBER MANDOCKEME NAM ONOSHARES TOдос программное обеспечение для опознания не имеющих подобых характиристик игрока, чтобы отказать в доступе либому недовлоленному пользователю. Такое акпаратурное и (или) програменое обеспечение хорово известно в технике. Игровое программное обеспечение 22 запрограммировано для постановии игроку 12 вопроса проводится як текущая соссия, чтобы попректиковаться

или чтобы поставить ставку. Если это тренировочная сессия, то игровая программа 24 генерирует мискество игровых выборов и подтверидения, что игры проводят только, чтобы попрактикоматься. Если игрок 12 medирает занятие азартной игрой, то банковская программа 26 разрешит действительное заключение пари до такого размера, что существует достаточных крадит на ставия, инфонился в распоряжения на счету игрока. Если кредит недостаточен, то игрок 12 должен установить контакт с держации пари учреждением 16 и пройти через последовательность операция покупки кредита, описанную нике. Как отмечено жене, мгровой компьютер 14 может быть или может не быть в диалоговом рекиме с компьютером держищего пари учреждения 30. Если игровой компьютер 14 находится в автономном решеме, возможна большая гибкость в същеле возможности заниматься взартной игрой фентически в любом месте. В образцовой реализации серии вашифрованиях обыснов сообщениями, импример, алфавитно-цифромин нодами, межлу игроком 12 и агентом 38 разрешают покупку кредита и микуп в удаленном месте под управлением держащего пари учрещдения 16, которску не препятствует отсутствие электронной линии между игровым компьютером 14 и компьютером держащего пари учреждения 30. Альтернативно, игровой компьютер 14 может эходить в сеть компьютера держащего пари учреживкия 30 по линии связи 29 так, что компьютер 30 наблюдает и управляет всей или частью деятельности, имеющей место на удалениом MITPOROM KOMETERFEDE.

При реализации автономного решима, показанной на фиг. I, игрок 22 делает вызов держащего пари учреждения 16 при помощи телефона 36 и свявывается с агентом 38 по телефону 40 для получения и возврата иредите на игру. Если у игрока 12 уме есть иредит, игровое програменое обеспечение 22 позволит сделать ставку на любу: че лероятностных игр, запасенных игровой программой 24 позле получения игроком 12 персонального кода отождествления 32. Если игрок 12 тербует иредит для игры, то должен быть установлен контакт с держащим пари учремдением 16 и проведена последующая серия операций для цели проверии тождественности игрока и подтверждения, что игрох использует игровое программное обеспечение 22, зарегистрированное на его или ее персональный код отождествления 32.

Велиня рез, как игрои 12 контактирует с держащим пери учреждением 16, ок или она проходит через то, что относится к последовательности привнания установления связи, проверяв томдественности игрока держащим пари учреждением. В этом отножении, как изображено на блок-охеме е фиг. 5, игрок 12 сначала вызмент держанее паря учреждение 16 по телефону 36 и агент 38, который связывается по телефону 40, спрашивает игрока 12 о его или ее не имещем подобных коде отождествления 32 и коде отождествления программого обеспечения 34. Агент 38 вводит эти коды в компьютер 30, который гемерирует занифровомений код подтверждения установления связи 42, который обеспечен игроку 12 для ввода в игровой компьютер 14. Игровой момпьютер I4 расшифровывает код подтверждения установления свизи 42 и ватом генерирует записрованный ответный код оповнания 44, который затем обеспечен держащему пари учреждение 16. Агент 38 вводит ответный код оповнания 44 в и чильнеер 30, который

расшифровывает ответный код оповивния 44 для проверки тождественности игроха 12 и подтверждает, что в использовании находится специальное программое обеспечение 22, варегистрированное за игрохом 12. Проверенный игрох 12 затем продолжает подходящее вваимодействие с казымо.

омг. 6 является блок-схемой, изображающей первый вариант последовательности операций покупки кредита при реализации автономного режима. Игрох I2 сначала контактирует с держащим пари учреждением 16 и устанавливает его или ее тождественность при помощи последовательности подтверждения установления связи, наображенной на фиг. 5 и описанной выше. Агент получает из компьютера 30 завифрованный код приведения в действие банновской программы 46 и снабжает им игрока I2 с целью предоставления игрому 12 доступа к функции покупии-возврата крадита банковской программы 26 в игровом компьютере 14. Затем игрок 12 вводит сущму воправиваемого крецита на ставки. Для целей безопасности банковская программа 26 использует персональный код отождествления 32 и код отождествления программного обеспечания 34 высете с одгоритмом вифрования для генерирования кода кредичного вапроса 48, причем этот код ваключает в себе числовую величину су мы запрачивамого крадита и является уникальным для игрока 12 и его или ее игролого программиого обеспечения 22. Код кредиткого запроса 48 виводится на виран для игрека 12 на игровом компьютере 14, причем игрок затем сбеспечивает код кредитного вапроса 48 агенту 38 для веода в компьютер держащего пари учреждения 30. Компьютер 30 применяет дешифровальный ключ, известный только держащему пари учреждению I6, для депифровки

кода кредитного запрова 48, чтобы проверить сумку кредита, вапреживаемого игроком 12. Агент 38 уство подтверждает эту сумку у игроза 12. Держанее пари учреждение затем решест синбиоть всем или частью вепрешиваемого кредита. Если в кредичном запросе отказывают, игроку 12 видают запифрованный восстановительный код 50, который расшифровывает игровой номпьютер I4, чтобы дать везможность игроку I2 продолжать делать ставку с любым располагаемым кредитных остатком (или у игрока I2 есть возможность получить маличные деньги за любые игровые выигрыми в соответствии с последовательностью, изображенной на фиг. 8 и описанной неке). Если кредитный запров частично или полностью предоставлен, процесс продолжается на сумку кредита на ставки, которую держанее пари учреждение 16 желает продать игроку I2. Компьютер 30 генерирует вамифрованный новый предитный код 52, который обеспечен игроку 12 для целея выгрузки ожидеемой сумы запрошениего кредита в игровой компьютер 14 игрока через банковскую программу 26 игрового программного обеспечения 22. Игрок 12 затем вводит новый кредитный код 52 в игровой компьютер 14, который расинфромизает отоменьной, втидеря отоком количество нового кредита, добавалемого и располагаемому игроком La крадитному остатку. Сумму новых ирадитов показывают игрому 12 ная ожидамую, но още не располагаемур для использования. Банковская программа 26 ватем генерирует ванифрованный код ожидаемого предита 54, который частично сенован на денежной величине новых ожидаемых кредитов. Игрок I2 внабжает этим кодом ожидаемого кредита 54 агента 38. который вводит его в компьютер держащего пари учреждения 30,

который ватем раскифромивает код ожидаемоге крадита 54, чтобы точно и неопровержимо провержть, что именно особел сумну запраживаемого крадита загружена в банковоую программу 26 игрока 12. Компьютер держащего пари учреждения 30 затем генерирует вышерованный код освобождения кредита 56. Этот код освобощаемия кредита 56 обеспечен игроку 12, которыя ватем вводит его в игровой компьютер 14. Сумму ожидаемых кредитов затем освобождают для молольвования игроком I2. Банковская программа 26 затем генерирует замифрозамиий проверочный код освобождения кредита 68, который игрок I2 обеспечивает агенту 38. Агент 38 вводит проверочный код освебондения кредита 58 в компьютер 30, который его ресинфромивает и генерирует вашифрованный программый восстановительный код 60. Игрок 12 подучает программый восстановительный код 60 и ветем вводит его в игровой компьютер 14 и игровую программу 24 восстанавливарт для непользования. Одновременно, держаесе пари учреждение 16 ваносит на счет игрока 12 величниу кредитов, куплениях весм-MHOCOPARCOBRISHOM MEMAY MPDONOM N KARNHO CHOCOGOM. MENDIMMOD. может быть заполисна кредитная карта, авторизованный банковский перевод или некоторая другая форма платежа или отложенного платежа может быть сделана для казино в обмен на проданные кредиты. Если в любой точке в течение этого процесса один или более различных защифрованных кодов не соответствуют тем. которые ожидает жифровальное программное обеспечение кажино, то кгрок будет живен возможности доступа к таким кредитем. В таких случаях игровое программое обеспочение 22 неработоспособно поже не разрежен спор. В этом случае правильная генерации инидого на различени кодов игромам компьютером 14 и компьютером казино 30 служит положительному подтверждению сумем и величин кредитов, получениях игроком 12, и что такие кредиты вспобождены и предоставлены игроку 12 для использования.

Кредит может быть также обеспечен игроку 12 в предварительно определенных суммах, предварительно установленных на
специализированном игровом компьютере 14 (например, персональном цифровом помощнике), поставлением держащим пари учреждением 16. Альтериативно, игрок 12 мог бы приобрести диск или модуль
90, инселий дамире сумму дозволенного кредита, которыя затем "загружен" в банкевскую программу игрового компьютера
14, чтобы дать возможность суммать ставки до такого момента,
когда эта кредитная сумма исчерпана. Альтернативно, как показано на фиг. ІС и упомянуто выме, игрок 12 может получить кредит
просто используя эго собственную кредитную карту 93 мли по
связи с агентом 38, или электронным сумтывающим перфокарты
устройством 91, соединенным с випускающим банком 95, как коромо известно в технике.

После того, как игрок I2 приобред кредит на сталии, он исмет сталить сталии путем выбора держащих пари элементов различных держащих пари событий в любой из множества веролтностных игр, предложенных игровым программамым обеспечением 22. Каждая игра обеспечивает удобыла случан для игрока I2 поставить сталии на один или более различных держащих пари элементов в пределах двиного держащего нари события, зависляще от правил, принагаемых к этой игра. В качестве примера, игра жазино в рудетку содержит в себе серии держащих пари событий, основанных

ме ресультате в виде случейного номера, выбранного шараком, врещением в колесе рулетки. Каждое врещение колеса является единичным держащим пари событием. В пределах такого события игрок I2 может заключеть пари на многие резличене держащие шари влементы, такие как красный и черный цвета, единичные номера, группы немеров и тому подобнов. Все ставки для каждого события делают перед врещением колеса.

фиг. 7А является блок-схемой изображающей последовательность операций при заимичении пари для вероитностных игр, созданных игровой программой 24, которая происходит следувими образом. Игрок 12, во-первых, вводит игровую программу 24 из игрового программного обеспечения 22 и выбирает отдельную мгру, на которую держит пари. Игрок 12 может держать пари на одно или более событий в этой игре, как описано выше. Игровая программа 24 приглашает игрока I2 подтвердить размещение ставок и общую сумму введенных ставок. Такие ставки могут быть удалены или видонзменены до техого момента, когда оми подтверждены. Подтверждение, как правило, делают предлагая кгроку I2 ваести подтверждающий код 62 перед закрытием всех пари. Подтверждающий код 62 обеспечен игровой прогреммой ма и может быть сделян различным для каждой ставки по причинам ващищенности. Он может быть простым одно или двух цифровым алфавитно-цифровым кодом, который вводит в игровое программное обеспечение 24 для подтверждения, чет наддос пара, потравленное HE ANGOS ASPRESSES HEDN COGNYKE, RESERVED TAKKE, KEN MECAUGE D вицу и не поставлено ошибок. Игрозая программа 24 может бить BOGTERROWS TEX, UTO DORTHODICARTHE KOZ 62 MORET ONTO YNDOGEN

до единственного удара клавиши в определенных в высмей степени поэторящихся играх, таких как менетиме автоматы, или когда общая величима всех ставок падает нике определенного предварительно заданного уровня. После того, как подтверждажний код 62 введен игроком 12, игровал программа 24 генерирует в соответствии с правилами данной игры навино характерный ресультат для данного держащего пари события (например, карты еданы, колесо вакручено и прочес). Игровая программа 24 определяет результат каждой поставленной ставки (победа, проигрым, ничья), вичьодяет и затем выродит на экран предлолагаскую правильную выплату за эту ставку на игровом компьютере 14. У игрона 12 воть право выбора, чтобы напечатать в коде данет, припосат он результат миллаты всех ставок, или оспорить любую выплату, которую игрок 12 предполагает неверной по какой-дибо причине, любой опор может быть проверем нучем приостановления держащего пари процессе и вывова агента 36, чтобы решить вопрое по телефону или некоторыми другими способами решения опора. Как только игрок IZ получает рамение данного держащего пари события, прибавляют или вычитают правильную сумму кредита из остатна кредита на ставки игрона 12 при помощи бынковской программы 26 игрового программного обеспечения 22. Затем игрок 12 может начать держащий мари процесс сначала на следувщее держащее пари событие или выбрать скоичение игровой сессии. В любое времи игрои 12 может выбрать режит просметре в игровой программе 24 и просмотреть сумсу и решение веск и кандой станки, сделенией игроком I2, и результаты т таких ставох в хронологическом порядке. В любее время игрох

12 менет выбрать воеврацать или подучать наличным деньгами весь или часть остатив предитов на ставии, пранивки в бамиевекой программе 26 носредством последовательности виплаты предита наличным деньгами. Игровал программа 24 менет также 
содержать епециальные вотроение выструкции для размецения 
ограничений на выпрыми но усмотрению держацего пари учревдения. Также можно предположить, что такое игровое програменое 
обеспечение 22 могло бы быть заложено в другое виделие, такое 
как компьютер или другое програменое обеспечение, чтобы обеспечить премиальное применение, которое дает возможность покупателю неродственных наделий выпграть что-нибудь на управилемого такой заложенной програмной (например, присужденный приз 
неличнами деньгами).

жиг. 78-70 - блок-схема держаних пари последовательностей для буду чих общественных событий, результат поторых является неопределению, таким как лотерея, при реализации автономисто режима. Здесь по отношению и описанию лотерей держаное пири учреждение будет далее обозначено как "лотерейная организация". Игрон 12 выбирает посредством игрового программного обеспечения 22 частное дотерейное событие (например, проведение жеребывания), на которое делает ставку. Затем игровой номпьютер 14 генерирует схему дотерейного "билета", не имеющую подобыми для марактерной дотереи, а игрок выбирает желетельные держание вари влементи (например, номера).

Существует два, описанных адесь, типа образцовых лотерей, причем первый - игиовенный тип, аналогичный обычносу вычер- инванию билетов, а второй - будущее событие, результат котерого

паллетел неопределением (например, имеет место жеребьенка). В случае имерлениях дотерей преверия даты и времени ставки не принется вешей не определению, т.к., не существу, мгновенные выход программи определяет ресультат. С другой еторомы, с буду щим событими дата и премя сталки являются привическими при определениях реализациях. Специалистами должно быть ощенено, что удаженное держащее пари учреждение, посредотисы которого игрек 12 ученствует в дотерее, может быть классифицировано, как (I) беврегистрациониал система (Посредством которой игрои должет ставки невезисимо от лотерейней органивации I6 и станка не нукдается в регистрации с дотереймой организацией, т.к., игровой компьютер 14 обеспечивает средства для намосения отметии премени ставии), или (2) регистрационным система (посредатном которой игрок I2 выбирает держание нари влементы на уделениом игровом компьютере 14, но затем должен установить контакт с дотерейной организацией 15, ARE "Permerpeume" Crases).

При такой безрегиотрационной реализации, как описанная на фиг. 7В, станку стант следующим образом: игрок 12 осуществилет входную региотрацию в дотерейной организации через
игровой компьютер 14 его или ее кодом отондаствления 204,
исторей предварительно назначен дотерейной организацией 16,
в исторей игрок 12 предварительно варегистрировался. В этом
отношения, для предстирования истерь от доступа и дотерейной
программе может быть изпельвовано вифровально-денифровальное
ретройство 82, изображенное на фиг. 2 и более детельно описанное
имке. Такое устройство могло бы использовать фотостичатох

BRILLIA HAN ARRESPOTYPHING SPORSTER GEOGRAMME POZOGE ZEE ZOполинтехьной провории. Игрок 12 ветем выбирает особую лоторов ALE RIPH (MARRIED, JOTTO). Javan Ripon I2 meligeor ofirman спросбом полотольное доршение пори влементы 206, причем выбор может быть подтворицем игроном, получением подходинее побуждение. Игропой моннымир I4 ветем генерирует инфраванимя, опетий многосифровой билотий кад 206, предотельниций жибрания держащий нари элемент 206 и не ноддажения недделие отметну даты и преможи 210. Такой билетный код 208 может седержать в себе персональный кед отоклюствления 204 или нод отопдоствичения программого обоеночения 212. Билотныя под 206 хранит в игровом моницывере 14 и он новет быть денифровом только деторойной организацией 16 для подтворимания модиминости. Бали мелетельно, то физический "билет", мредстандиний имбор игрока в запифрованиом билегиом ноде, маг бы быть отночетан обычным почетающие ородством, сакваниями о игрозим компьютором 14. Эта процедура мекет бить повторока THE MESOTO DOS. HAK MOOSTOLING AND THOSTING D MISSTONICAL STREET дотеребник событилх или для выборе держащих нари элементов для единетвенного события. Такая установка посволяет долать стаки невалисьно от дотерейной организации 16. Не под-HARMANIA HOLLOUNE CTHOTHE LATH H ROCHOUN PRODUCTINGSOF, WIT игрок I2 не может делеть отметку ставии "после бекте" (т.с. после жеребъевии игрох не может видокаменить жебрение помера). Для молучения маличник демог игрек 12 неставляет защеврозонный билотный под 208 в потеребную организацию 16, которая расшеромивает билетней код для проверки гмбранику

доримент пори элементов, дати и премени заключения пари. Затем присуждают инстрими объеком способом. Предуправдают, что больше имитрими потробуют, чтобы выптрилими игром 12 перкул физическое устройство лотерейной организации 16 для продержи.

виг. 7С неображеет последовательность операций регистра-MMM. Responserned netopol Nepox I2 permerphayer ero notopolitadi meter (metern) a nerepolicel opresuceaux 16. Korga urpex 12 POTOS EXEMPLE STO, ON YSTAMBRERESE HONTANT & ROTOPORING! организацией 16 черев аганта 36. Затем игрок 12 вводит ото персональный под отондоставник 204 дутем инцатия на соотвоготнувано ималиши толофона или игролого компьютора I4 (осли они поставлении в диалоговый решим с или премениям, или постолиным соединенным), или устим сообщением выборов по челефону ordered about the personal posterior reases apportion в технике типе. Для дополнительной провирым игрека 12 могут попросить ввооти изд компьютера или программного обеспочения 212. Лоторойная организации нопросит, чтобы игрен 12 сделал PARTICIPANT AND ADTECTOR, DOTOPING CHO OTHERN AND DOMARNOUSE жими. и ветем сделил желительный инбор (жеберы). Игрек 12 ватем обозначают епособ виклаты. В определениях применениях MEGETY MOROT CHTL ENGLISCHTGELISC YCTOMORICH HA MTPONOM MCMELISтере 14 иля модуле 90, как однение жие, причим в этом случае продит исшет быть видичны и предостеплен в венифреванием биnormen rege 208. Oderwe Sunerwall neg samplessen, ere seren passingpoursont minutes, reporting totale gorganism opramisation 16. Это герентирует и превермет, что введены действичельный доторойный выбор и достаточный предит. Лоторойныя организация

16 менет подтвердить сделку путем обратного считывания держащих нари влементов, реализованиях в неде. После того, как лоторойных организация 16 иринизает билотный под 208, она гомерирует регистрационный под 218 (запифрозонный или распифранция.), ноторый заимичест в себе билетный код 208 и отметку текущей даты и премени 220. Регистреприямий код 218 может быть передам игрому 12 и храниться дотерейной организацией 16 в компьюторо доторойной организации 30 для будущей справии. Лоторовных организация 16 может ветем побудить игропа подтвердить ставку путем введения простого ответа да или нет. EGAR REZATORANO, ZOTOPOZNOA OPTOMISALIER IC MOROT HAZORITA ограмичение на число ставок на игрока или на дамны период премении и отклонить отавки, превышающие установление суман. Игрок 12 может приобренти расшиску в получении, метерал содершит в себе регистрационный код 218, на игролого компьютора 14. Держаций пари процесс может быть повтерен для индего веретистраровението "билете". Когда он вевершестел, игрок 12 просто вешест телефонцую трубку или прекращест свизь с дотерейной организацией 16. После того как проведена меребьевка или дотерейный процесс, лотерейных организация 16 сраминает любые вингрымные номера со всеми зарегистрированиями билетами в соотистетии с обычной пректикой. Кели приз нике харантерного порога (мапример, 100 должеров), то такой прив может быть предителен на счет игрока или на предитную карту. Или сели прив жине определенного порога, то выплаты могут быть сделены обычни им вповобем.

Вообще, существует несколько путей, покоторым кгрок 12

может получить наличные деньги, когда вынгрыми закличает в code nan xpanut arposon nominatop I4. dur. 8A - Gaer-exema постечовалетриосан спабатиц поздлении кастилися истилися gover ups reprof peasurapus automosmere pensus. Cuerase ur-POR IZ RECKOZNY NOCHOROSOTORIOGOTI NOZYBOJOK GOME JETOMOвизмия съяви, изображенной на фиг. 5 и онисамией име. После того, наи подтворидени топдоствонность игрока 12, держаное пари учреждение 16 снабивот игрока 12 занифрованным кодом виличения бенковених опередий 64. Игрок 12 вегем виличест банизвеную программу 25 и введит кед виличения банковских оперещий 64, поторый расшифровам игролым компьютором 14 для доступа и баниовской функции попупки и поспрата. Затем игрок 12 вводит сумку кредите на стелки, котсрую он или сил жедает получить наличими в баниевской программе 25. Сумку, потороя долине бить вишечени маличения деньгеми, быкковская программа 26 немещест в поле опидамия выплаты налическ демет. Банковская программ игрона 26 ватем генерарует ванифровамний код получения кредитых неличест донет 66, который ктрок поставляет держащему мари учреждению 16. Агент введит код получения продичник наличем денет 66 в помпьютор доршеного пари учреждения 30, который ресемфренивост код получения крадичных наличаем денет 66 для проверан сумы крадича, ноторую игрок I2 просит живлетить меличиным домьгеми, причем сущу устив ведуверщие агент иленно 38. Компьютор дершиного пери учреждения 30 гоморирует затем зашированный под приз-HANKER HARRISH HARRISHMEN LONGE OF H HOOFERENGT STOP KOZ HTDONY 12. Игрок 12 вводит под признания выплачи наличных доног 68

и игропой компьютор I4, который расшифромивает его, а банневекал программа 26 ватем вичитест сумму предите, которыя дажен быть выплачен наличени деньгами на предитного баланса игрока, располагаемого для будущих сталок. Баннолская програмна 26 затем генерирует запифрования проворочный код вычитыны 70, который обозначает, что из счота игрока инческа правильных супиль. Этот код ватем поставляют агонту 38, которых вводит его в кемпьютер 30. Компьютер 30 держащего пари учревдения респированем проверочный код вычинания 70 и генерируст запифрованный исд поэторного видичения программи 72, которым симбилит игрока I2, чтобы дать мозменность игровой прог--валые 24 повродня вродожение ввартной игры с либым располагаеывын крадитами. Даржащое пари учрендание ватом импускает платек игрому I2 на сумку всего предита на степки, машачениюго и личност декътеми. Плачем межет быть в форме предита на предитиун карту игрока, бынковской телегримен или другого желино согласованиюте способа платеша. Такие предволагается, что осин игрок I2 снабион епсинализированны игроным компьютером I4 (жиример, перменики устройством), то предит может быть MULEUR HELPGERN CHIPCHEN, COUNTROOPS YSTEMS BUT TOLOG игровой компьютор 14 в доршаним парк учреждении или у ого areste. The nin ementeens posspaner came yexpedense a neлом, или земеняют сменями крадитный модуль 90 (не подданцийся mercing calicany, Man Chicano mine).

быт. 9-12 содержат блок-схами реализации диалогового режима, ехсматически инображенией на фиг. 2, посредством ко-торой игровой компьютер 14 сообщестся непосредствомно по динии

евиям 29, такой как модем, с компьютором держащего нарм учреждения 30. Компьютер 30 водершит в себе игровое программисе обосночные 74, осотожное на игровой программи 76, банковской программи 77 и проверочной программи 78 и акторичка выфревения и денифрования 79. Для предотвремения недовлениюте доступа игрок использует устройство вифрования и допифрования 82, такое как скеметически показамо на фиг. 2, для темерироваимя не высокого подобник анфантис-инфрового кода 83, чтобы выполнить входиув регистреции на компьютере 30 е целью получить доступ и ввартной штре и диалеговом решие и (или) понушки и возврета предита на ставки. В одной реализации устрозотво 62 выгладит как предлимо-карточный залькуличер и содержит в собе дистиой 64, выполненную за одно целое кнавнатуру 86 и мутранное вифронально-довифрональное аппаратурное обеспочение и (или) прогременное обеспочение. Такое устройство находител в обращении и непользуется для проведения беспровод-HAR HOHOMBER CHOICH, HARDINGO, SANKON GARY ( Files t ). KOAM MINIA A MINICIA NO YCTPORTER 62 MOTAN 6M SORIOMETE D CEGO характерине взуки, отоществление через специализированную знукоповыванную программу, которые передают и получают на компьючера 30. Инфровально-денифровальное устройство 82 испольшуют для гонзрирования венифровенного вода входной регистреции 83 путем венифрования персонального кода отоществления 32 игрока I2 с отдельным проверочным кодом 88, поставляемым игрому 12 компьютером 30. Альтермативно, проверочены код 88 может быть встроем в инфровально-денифровальное устройство 82. Итак, внамие персонального кода отокдествления 32 игрока

12 недостеточно, чтобы дать возможность недозволенной тресьей стороме, такой как несоверженнологиий или известный заддвый игром, получить доступ и авартной игре и (или) получению
и возврату иредита на ставки. Компьютер 30 мог бы содержать
составлетогнувшие инструкции, чтобы в таком случее прекратить
связь в диалоговом режиме и предотвратить дальнейшие попытки
получить доступ этим особым персональным кодем опоснания 32.
Сверк того, устройство 62 менет иметь банковскую программу 26,
объединенную с мим с целью премения предита на ставии несовисимо от игрового исмпьютера 14, в случае когда обмен между
устройством 62 и игромем компьютером 14 будот представлять
действичельные "демьги". Итак, кредит межет содержаться в
аннаратах, конструктивно месависмех от игрового исмпьютера.

фин начала. Пермоначально игрок 12 черев игрокой компьютер 14 набирает комер и созданиется по лійн связи 29 є кемпьютером 30. Затем игрок 12 вводит ватребованную регистрационную инфермецию и сму присваниемт персональний код отемдествления 32. Игрок 12 затем проводит входную регистрацию, как описано выше. Если токдествленность игрока 12 подтверждена, компьютер 30 ветем раврешяет заключение пари и (или) покупку и возврат иредита.

Кан показано на фиг. 10, последовательность спераций покупки кредита при реализации диалогового решима составлена из следущих серий обменов между игроном 12 и компьютером 30. Компьютер 30 сначала заправивает игрона, сколько кредита он желает для отдольной игровой соссии. Игрок 12 отвечает

4

на запрос сумой заправиваемого крадите на станки. Дермацее пари учреждение 16 затем двог расрешение на запрешенкую сумму через согласованиме способи кредитования, такие нак кредитива нарта или тому подобное. Затем одобренную сумку кредите расмезают на счете кредите на станки игрока 12 в банколекой программе 77. На таком этаке игрок 12 может затем
делать станки на множество игр, предлагаемых держацым пари
учреждением 16. В этой связи игрок 12 может в конце жеждой
соски попросить зашифрованное кодолое чесло, которое ироверкет сумку кредите, которой он или она распелагает на держащего жари учреждения 16 в это премя, для целей решения какоголибо будущего спора.

фиг. II — блок-схема игровой последовательности при реаливации диалогового решема. Во-перших, игрок 12 инименет игровой компьютер 14, устанавливает электронные связи с исминютером дершащого пари учреждения черев лише связи" 29 и проходит описанную заше процедуру выправной входной регистрации. Игровой исминютер 14 ватем регистрирует под игровой серсии 80 с дершащим пари учреждением 16. Компьютер 30 ватем винодит на вкран выбер вероятностных игр или буду щих общественных себитий, ресультат которых является неопределением, на которые дершет пари.

жег. 12 - блок-схома последовательности операций получеили меличаск демог при реализации диалоголого реклюз. Сивчеда игрек 12 пресит выплатить демытами вось или часть остатка иреалис на счету иреалис на сталки, содерженогося в компьютере навию 30. Держеное пари учреждение 16 просит подтвершдения сумем кредите для выплаты игроку меличних денег. Игрок

12 затем нашимает на кладим его персонального кода отокдествления

32 для повтерного подтверждения этой сумем. Зту сумку затем

вычитают на крадитного ичета игрока, а держаес нари учреждение

16 затем дозволяет сделять кредит на предверительно навижен—

кую кредитную карту игрока или совержает некоторые другие согла—

сование способы платема. Для дополнительней проверки межет быть

использовию инфромально-денифромальное устрейство 82, чтобы

обеспечить держащему пари учреждению проверочный код неред

милаетой наличных денег. Еслее того, держаесе пари учреждение

16 межет быть симбиемо специальным телефоннам номером, чтобы

мизаеть обратно игрока 12 для недтверждения выплаты наличных

денег, которая межет произвойти только тогда, ногда игрек 12

вывывает держащее пари учреждение с этого немера для обеспе
чения дополнительной мери безопасности.

При другой реализации диалогового режима игровой комньимер 14 содержит в себе игровое програмное обеспечение
22, как и в первой реализации по фиг. I, но компьютер держащего пари учреждения 30 по динии связи 29 может служить или
не может служить для регулирования или управления моделированием игрозим програмным обеспечением игр казано на игрозом
компьютере 14. Капример, номпьютер держащего пари учреждения
30 менет менесредственно вести запись всех или избранных
действий, иможим место в игрозом компьютере 14 для целей
деполнительной проверки или безопасности. Альтериативис,
влектронная лизжя может быть управляемого типа, чтоби наменять
превнуществе данной отавин, основанное на либом из разнообразия

факторов, таком как продолжительность авартной игры, или других факторах, таком как прогрессиию увеличиванерийся дижимот (например, при моделировании менетного автемата).

При реализации автономного решных в дибое время может быть ванизам контрольный амалив весх сделок на ередство хранения, воединенное с конпьитером дершацего пари учреждения 30, и, мезависию, в игровой компьютер IA, чтобы в конце быть разгруженнам в дершацее пари учреждение или полученнам им. Такой контрольный амалив такие может быть ванизац в не поддавщееся вмешательству считыващее и печатающее устройство среды хранения даниах 28, поставленное игроку 12 держащим пари учреждением 16 при реализации, показанной на фиг. 3.

#### SOPMYJIA MOOSPETEISCH

1. Игровая еметема, экинчанцая:
главный компьютер, который дает поэмонность игроку в удадемном месте мекупать и воспращать игровой крадит, гемерирует по краймей море один завифрованный код, который подавт
из главного компьютера, и распифровывает по ираймей мере
один завифрованный код, который подавт в главный компьютер;

игровой компьютер, работающий в автономном решиме и расположений удалению от гламного компьютера, на котором игрок делает сталии на по крайней мере один игровой удобней
едучай, отличающался тем, что игровой компьютер генерирует
по крайней мере один игровой удобней случай и создает козможность покумать, хранить и возпращать игровой кредит,
игровой компьютер кроме того генерирует по ирайней мере
один замифрозамный код, который подают и гламному кемпьютеру, и расшейрозивае ет по крайней мере один замифрозамный
системе
код, который подают на гламного компьютера, причем в игровой у
велифрозамные коды, обыемые мещду гламнам компьютером и
игровым компьютером, дают игроку везможность для по крайней
жере одной покупки и возврата игрового кредита.

2. Игровая система по п.1, этичницавая тем, что игровой домпьютер содержит игровое программее обеспечение для генерирования по крайней мере одного удобного случая и создания возможности некупеть, храмить и возврещать игровой кредит, накоплеменй на средстве храмения даник.

- 3. Игровая система до п.1. отимущился тем, что игровой компьютер свиван со средством памяти данник, расположением мутри не поддажиется вменательству ститиванието 
  и инпунсто аннарата.
- 4. Игровал система по п.2, отличанивлел тем, что компьютер считывает специфические (не имеюцие подобых) магнитиме характеристики средства хранении дамых для создания не имеюцего подобых завифрованного кода, чтобы посредством этого предотиратить необнаруживаемое дублироваиме дамых, хранимск на средстве хранения дамых.
- 5. Игровая сметема по п.1. отличающих тем, что игровой компьютер ваписывает и хранит коди, подаваемие в игровой компьютер и из него, чтобы производить контрольный анализ.
- б. Игровая система по п.І. отимививаная тем, что главный немилитер записывает и хранит коды, подаваемые главный комплетор и из него, чтобы производить контрольный анализ.
- 7. Игровая система по п.І. отличанцавая тем, что игровой компьютер хранит предварительно епределенную сумму кредита казино, в по крайней мере одном средстве хранием на дамакх, постолико установлением в игровом компьютере и средстве хранения дамакх съемо установлением в игровом компьютере.
- 8. Игровая система по п.1, отличанцався тем, что игровой компьютер содержит по краймей мере одно средство опознания голоса игрома для отождествления специфических (не именцик подобных) карантернетих голоса игрома и средств

отождествления отнечатия пальца для отождествления не высащего педобюск отнечатия пальца игрока.

- 9. Игропал светема по п.1, очинациямся тем, что упоменутым удобным случаем является квалифицированиях игра.
  - 10. Игровая система, виличенцая:

гламей можнытер, который длет возможность игроку, мненцему доступ в компьютерную сеть в удалением меете, покупать и возмращать иредит и делать ставии на по крайней мере один держаций нари удобный случай, причем гламений компьютер генерирует по крайней мере один код, нотерый подают от гламного домпьютера, и расшейровывает по крайней мере один вешейрованный код, связанный гламным ком-

игровой компьитер, на котором игрох делает ставки на по крайнай мере один держаций пари удобный случай, расположенный удаленно от главного компьютера; отличающимся тем, что содержит:

средства для генерирования по крайней мере одного зашифрованието кода для свизи с главных компьютером и расшифрования посредством главного компьютера, чтобы дать возможность игроку получить доступ к упомянутому главному компьютеру на упомянутого игрового помвыстера.

- II. Игровал сметема по п.10, отличающькая тем, что средстве для генерирования по крайкай мере одного зашированием ваширате, который комструктище не вашием от игрового компьютера.
- 12. Игровой компьютер для использования в игровой системе для закличения стевок против держащего пари учреждения,

**4**:

отличницийся тем, что генерирует и обеспечивает по крайней мере один держаний вари удобный случай и дает весмоннесть игроку в удажением месте делать сталку на по крайней мере один держаний пари удобный случай и покупать и везпрацать игропой крадит из держанего мари учреждения.

- 13. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что предларительно определениям сумма кредита предларительно установлена в игровом компьютере держащим пари учреждением.
- 14. Игровой компьютер по в.12, отличенийся тем, что кредит везпрещем из держенего нари учреждения путем онабаемия держеного пари учреждения компьютером.
- 15. Меревой компьютор по п.12, отличающийся тем, что кредит хремится в съемном средстве намити данных, которое сопрагается с игромым компьютером, а средством памити данных смейшент держаное пари учреждение для возврата кредита.
- 16. С-лесоб проведения игри, при которой игрои ведет веричири игру на игровом компьютере против держащего пари учреждения, в котором ме существует овини в диалоговом режиме между игровым компьютером и держащим пари учреждением, отличающийся тем, что состоит на операций:
- (A) покупки игрового кредита из держащего пари учрекдения и эс крейней мере одного всгружения и предварительного загружения игрового кредита в игровой компьютор;
- (В) генерирования по крайней мере одного дершацего пари удобиего случая на игровом компьитере;
- (C) продолжения сталить сталку на по крайней мере один держащий пари удобный случай, представленный на игровом

#### KOMELET SPO!

- ( D ) маконления игромих иредитов или дебетов на игровом компьютере как ресультата исхода по крайней мере одного держащего пари удобного случал; и
- (E) возврата игрового иредита на держащего пари учреждении, учреждении путем въедении недов на держащего пари учреждении, причем по ираймей мере одим на которых завифровен, в игровой компьютер, который ресшировнивет по краймей мере один во игровой пари учреждении, причем по ираймей мере один на них завифрован, для ресширования держащим пари учреждением.
- 17. Способ проведения игры, при которой игрок, имеющий персональный код отождествления, ведет авартную игру против дермещего нари учреждения на игровом компьютера, который представляет компьютерно генерированный держащий пари удобный случай, в котором игровой компьютер находится в удаленном месте к введен в сеть главного компьютера, объединенного с держащи пари учреждением, отличающийся тем, что состоит из операций:
- (А) установления ващищенного ввена связи автономного решина между игромым компьютером и главнам компьютером путем гемерирования зашифроманного кода входной регистрации, реализущего исд отощдествления, известный тольке игроку и дермацему пари учреждению, и отдельного кода, причем главный компьютер ветем расшифромивает вашифроманный код входной регистрации для проворки;
  - (В) покупки игрового кредита на держащего пари учреждения;

- (C) гемериревания по крайкай мере одного держащего нари удобного случая на нгровом компънсоро;
- (Д) продолжения сталить сталку на по крайней мере один держаний пари удобный одучай, представлений на игрелом исминитере;
- (E) некомпение предисов на стаки или дебетов нах ного случал; и
- учрождения.
- 18. Способ по п.17, отличающийся тем, что операция ( разменения темером промерочного промерочного кеда, заключениего в себе код отокдествления, невестный только игроку и держениему пари учреждение, и отдельного кода, который расшифреживает гламный номпьштер для промерки перед повиратом игропого крадита.
- 19. Способ по п.17, отличанийся тем, что занифрозальный кад вкадной регистрации генерирунт выфрозально-денифрозальном аккиратом, который конструктивно мессамом от игрового концыстерс.
- 20. Способ по п.17, отипивацийся тем, что игровой предит правител в инфравльно-денифровальном аниврате, который немотруктивно несавивны от упсынкутого игрового помпьютера.
- 21. Игровая спотема, ноторая даст возменность игрону в удалением месте отелить ставну против держащего пари ученидания, содержащая игровой компьютор на котором

игрен делает сталку, отличницалел тем, что игрелой компанчер генерирует по краймей мере один удобный случай и дает поамежность игрелу на по праймей мере одну полужку игрелого предляс и построяс игрелых имиграней.

- 22. Игровол снотомо по и.21, отминицалял том, что пуплений продосратольно установлений продит кранител в не поддением плонотольству съсмом модуло, дершацого пари учреждения и соправонном с игровым компънтерсы.
- 23. Игропал снотома по п.21, отличенцалол тем, что игропые выпреми олектронию хранител на не подденценся высшательству, съемном модуле, держащего пари учрендения и соприменном с игропым помпънтером.
- 24. Игровая системя по п.21, обичащился тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для гемерировения по крайней мере одного держащего пери удебного случая, а игровое программное обеспечение хранится на не поддажнейся вменятельству микроского, рас-положенией в доступной для оснотра оболочие.
- 25. Игровая система по п.21, отимущимися тем, что игровой компьютер содержит игровое программие обезпечение для генерирования по ирайней мере одного держанего пари удобного случая, исторый влижичест в себе одучайнее распределение исдел, известных только держанесу пари учреждение для предотвращения недовлениюго вышательства в программисе обеспечение.
- 26. Игровая система по п.21, отличащими тем, что игровой компьютор заключает в себе игровое программое обес-

мери удобного случая и средства для получения писшего изода иличей в игропое преграменое обеспечение, причи иличи непользуются игропым програменым обеспечение для функционирования и поторые делант нереботоснособной игропую программу, если произходиле высшетельство в игропое программое обес-

- 27. Игровая еветем по п.21, отличащемся тем, щто игровой компьютер оодержит игровое программие обеспечение для генерирования по крайней кере одного держаного держ удобного случая при получении денных не неточника внешнего по отношения и игровому компьютеру.
- 28. Игровая смотома, отличающих учи, что дострос путом мость игросу и удалениюм мосто уча стионать и доторос путом инбера мобранных доршаних игра влиме гои и лоторос на игра-
- 29. Ягровая смогема по п.28, отличенциям тем, что метор объединем с по крейной мере одним из отметии дати и премени, кода отокдествления игрока и пода отокдествления компьютера и программеного обеспечения в скатый билетный под для расшефровывания доторобной организацией и регистрации.
- 30. Игровая оночена по п.28. очинациямся там, что в выборе одильна отнетия дати и премени, чтобы образовать велифрованный билетный код для распифровывания лотерейной организацией, чтобы обнаружить дейотинтельную стажу.
  - 31. Способ, проведения лотором с учестием игрома, пред-

serement serepethol opremiented, examinated tem, we content as exapense;

- (A) выбора доржащих нари элементов для даменто лотереймого события на игровски можентере;
- (В) генерирования билетного мода на игровом комплитере, который ванишимог в себе выбор держания пари влементов и и переданей мере одного не отметия даты и пременя, не да отондестиления комплитера и педа отондестиления комплитера и педа отондестиления программиого обосночения;
- (С) регистрирования стания доторойной организацией путсы особщения билотного кода доторойной организации, причем у доторойной организации ссть гланияй компьютор, который расшефрозивает билотный код, для обмерумения выбора игроком держации пари оденентов;
- (Д) подтворидония станки путем генерирования зашифрованного регизтрационного кода с отметной дажи и премени с молодъвозанием инфрозального авторитма, изместного только дотерейной организации.

По доверениюсти.

# METPOBAR CHCTEMA, METPOBOR KOMIBLOTEP, CHOCOB HEOBERSHIMS METPH, ROTEPEN C YVACTEEN METPOKA

## (Pedepar)

Anerencial appoint encrete, incheseannotopor Ribon mones nibers a sechands midd moins Yelmoners mely учрендения или проводимей государствен доторен на удалениого несли на персональном компрасере или воргативном компрасернок устройство, в которой необходию устемовить соединение в диалоговом рошимо с гламими компьютором, свящемими с держени пари учреждением, и содержения игровой немилитер, обеспочиновидия по крайной один доржаний пари удобный случей и дажний возменность игроку получить кредит и имплату наличmen gener se mode holy whilese b pery later and perme, l'arr-MAIN HOMELMETOP, MANUAL ROSMONMOSTE MIPORY MYRHITE IN 238 MARTETE храдит в удалишим мосто посредством сорых обменов зашифровомност кодоми мекду игроком и держащим нари учрекцением, или, альнериативно, игровой компьютор или предитил модуль для моложьюштиня с нероонельных немпьютером, обощечиваемий игроку предварительно учесновлений крадит, причем игромая сметема также длет везменность участия в буду щих COCHTREX, POSYMETET MOTOPHE ARMESTER MODEPOLOMORI, TOXIC как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выборы на игровом компьюторе в удалением месте.

Мгрок 12 регистраруется в держащим нари укреждения 16

игрому I2 присвежност персональный под отокдестдения 32

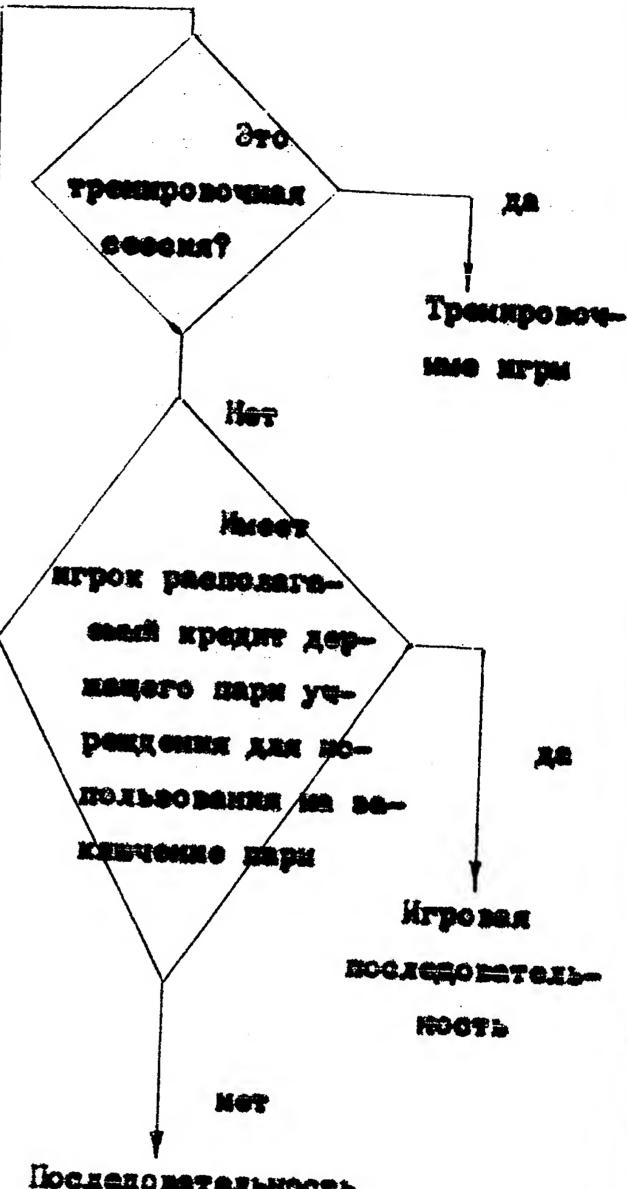
Дерикцов пари учреждение 16

- I. Arposym uporposecy 24
- 2. Банковскую программу 26
- 3. Проворочную прогремму 27
- 4. Код отощноствижения 34

Игрок загружает программое
обеспечение 22 в ягровой
компьютер 14

Игрок вывывает держащее
пари учреждение 16 для
получения пускового кода
отождествления 33

игром 12 жинчает игропую 24, банковскую 26 и проверочную программы



Последовательность покупии предита Игрок I2 вызывает держанее вери учреждение I6

Игрок 12 обеспечивает

- I. Переспальный код отоществления 32
- 2. Код отендествления программого сбеспечения 34

Держаное вари учреждемне обеспечивает под подтверждения установлемыя связы 42

Игрон 12 вводит код
подтворидомих установлеими свими 42 в игровой
компьютор

Arponet necessars resepapper ernerant nog eneganisms 44 Игрок I2 обосночност ответный кад опсанания 44 держаному парк учреждение I6

респератор жери учреждение респератил код опознания 44 для проверки текдествеспесати игрока 12 и токдественности игрока 12 и токдественности прог-

Упроиденный пери о доржение пери о доржение пери

eur. 5

eur. 6

игром 12 жиммает держинее

вари учрендение и устаналли
вает его тождественность

(последовательность подагаерыдения установления связи)

Держаное мари учрещдение обеспечивог код миличения банковской программи 46

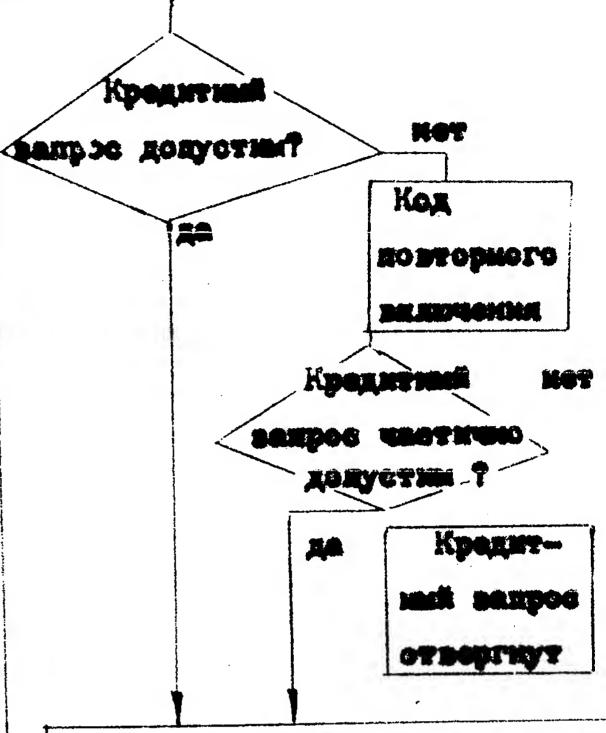
Игрок I2 виличест бенковокую программу 26 (игровел программу ма имилическа)

Игрок I2 вводит сумку вепремиваемого предита в банковскую программу 26

Банковакая программа генерирует код кредитного запроса 48

Игрож I2 обеспечивает код кредитиого запроса держащему пари учреждению 16

держащее мари учреждение 16
распифромивает код кредитного
вапроса для обиаружения сумми
кредитного вапроса



Держаное пари учреждение горирует ножий кредитиий кодос, оснований на допущенией суще

Игрок I2 вводит комий кредитный код 52 в игровой компър-

Игровой компьютер I4 ресимфровывает код 52 и выводит на дисилей сумку ожидаемого крадите

Игровой компьютор IA гоморируот код окидаемого крудита 54

Игрок I2 обеспечивает код онидаемого кредита дер. пари учр.

## в (штуры 6 (пределжение)

Доршанов подпровидает сумоу кредитмого запрова

Казимо I6 вводит нод окидвемого кредита 54 в комвыстер 30

Компьютор доршеного парк Учрендения 30 расшеровывост нод ощидаемого продита 54

компьитер держащего нари учреждения 30 гонорирует нод ослобендения предита 56

Держаное вари учреждение 16 обеспочивает код ослобондения предита 56 играну 12

Игрож II вводит код освобождения кредита 56 в игровой компьютор I4

Игровой немпьютор IA расшефровивает нед ослобондошея предите 56 и пексинает повый предитей остаток

игровой компьютор IA гоморирует проверочный код освебондения кредите 58 игрек 12 обеспечинеет
преверочный код оснобокдения кредите 58 дериену нарк учреждению

Монтрантор доржаного парк Учреждения 30 раскифромы всет проверечный код осво беждения кредита 58 и прокрежений восстановительный код 60

Доршанее пари учраждение
16 записыват на счет игрока
12 величну нупленного
кражита

Держансе пара учреждение
16 обеспечивает игроху I2
программый посетановительвый над 60

игром 12 вводит програмения восстановительный под 60

Игровал программа 24 повторно виличена для непользования игрожем 12

(продолжение)

dar. 6

#### DMr. 7A

Игрок I2 вводит игровую программу 24

Игрок выбирает игру

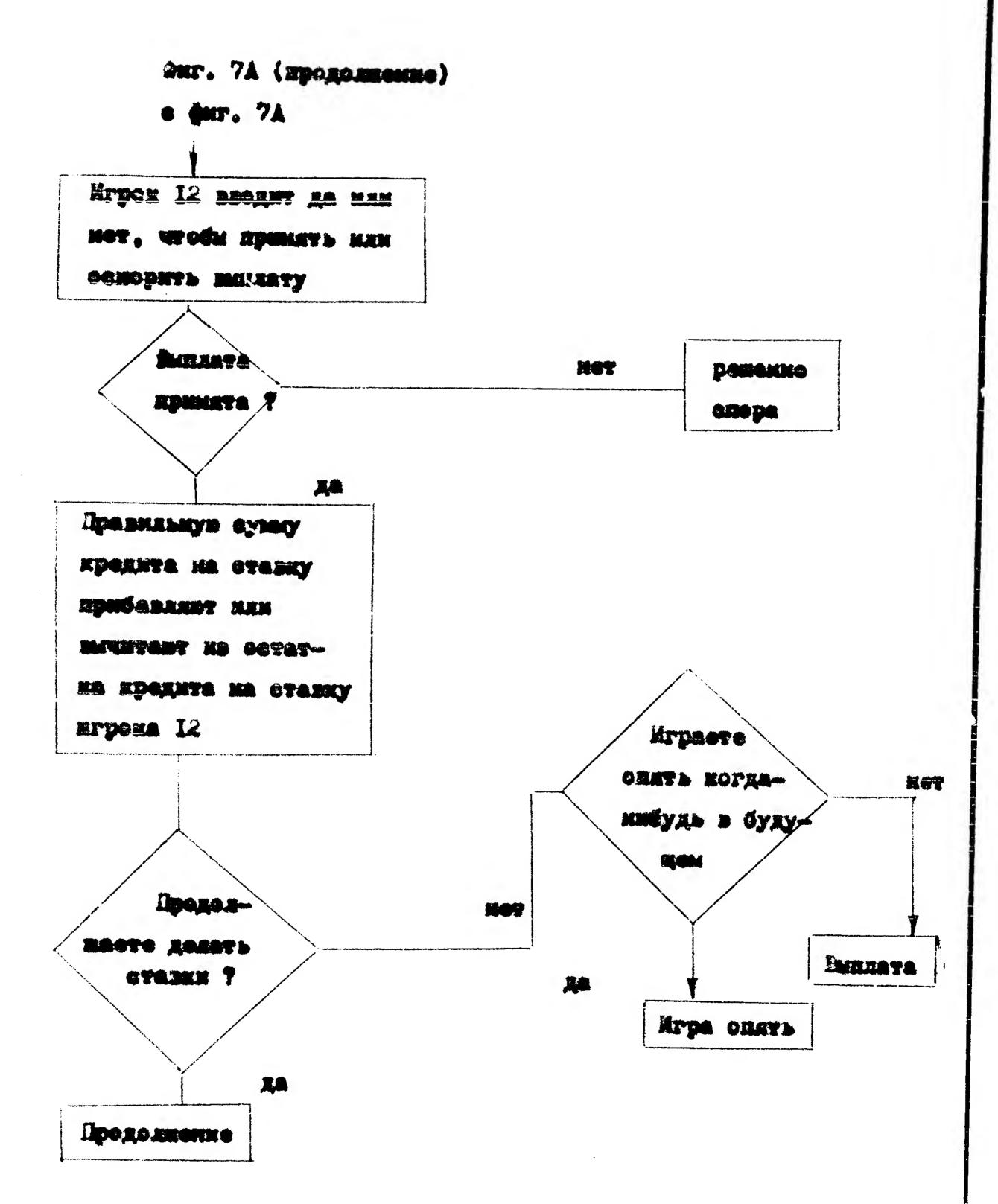
Игрок I2 делает ставку
на одно или более собы-

Программа 24 побуждает мгрока I2 ввести код подтверждения 62

Игровая программа 24
генерирует характерный
результат для данного
держащего пари события

Игровал программа 24
вычисляет и выводит
на дисплей результат
каждой ставки и
предполагаемую пра-

к фиг. 7A (продолжение)



#### der. 7B-I

Игроп 12 жинчает игропой компьтор 14 и предадит жендур регистрацию с персопальным кодом отождостановия 204, который был 
маничем летерейной организацией 16, с 
которой игрох 12 предвершельно зарижее 
риропалия

Игрок II выбирает определенную лотором для игры (маприлор, 10770)

Но именирая собе подрожих схома доторойного билоте для этой дотором представление на вкраме игролого исменитера 14

Игрок I2 заполняе билот путем "месера" положения держащих пари разментов (мемеров) 206

Игрок накимает клич для подтворидоски, что выбранное помера правильные, делант поменамия, осля пеобходимо

Программа гоноридует спатый многосифровой билотики под 208, путем инфромения побрамних меморов 206 и, меобивательно, ко-да отендосталения игрока 204 и не-да отендоствления компьютора или программого обосночения 212

K der.

68

## Ser. 78-2

me der. 7B-I

Вихований код храния в игровом компличеро

(Нооблюденью) Игрок IX может отпочетоть билот с выбражения немерения для межельностия в нестрето финансовой поши — отпочеток немерения — отпочеток немерения — отпочеток немерения — отпочеток немерения — отпочеток немере 206 м филотом ход 206

Игрок II повторног этот процесс столько раз, околько положенью, не один раз для кандого билоте

## der. 7C-I

Когда игроя II готов кунить и зарегистрировать билот (билоти) он или оне делест внось леторойней организации I6

Історойных организация 16 используют компьюторизоромную отпоченную систему, жеторыя находитея в диалоговом решию в насильнором 30, опособили инфравать и дениформать

Мурок 12 непользует толофок в неопечали неоперациональной 26 для введа нергонального неда отсидостанения 204

(Нообявательно) Для дополинтельной проверки игрок 12 вводит код отождествления помымотере или программиого обесмечник 212

Доторойная организация 16 просил игрока 12 небрать на мени летерей еще открытую для получки билота.

дерок 12 небиреет илефия с числем, обоспечения доторов, которую он выбрал

Метрок 12 обормачает как его билоты должна быть облачном. Лоторойных организация 16 принцест или отклонеет способ платока. (В случае отклонения пласов породам дойствущногу оператору)

W

ms der. 7C-1

Мерон II поодит былотный код 208.
Вели он повифором, адгорить дошфрования
обосночныет, что случайно осодошный былотный
над 208 обнаружит или дошный

Бели билот выходновы, лоторойных организация
16 расшированост билотный код 206, чтобы
убедиться, что он представляют набор дойствательных лоторойных выборов номоров 206, а также
дойствительный код отокдостановии 204

(мооблюстельно) Игрок 12 монет попросить
леторойную организацию 16 прочететь иссод
момера, вениченные в билетием коде 208.
Леторойных организация 16 развифромирает билетией
мод 208 и выработацияй компьютером голое подтворыдает выбор игроком чески, как заключенные в таком
моде. В этой точко игрок 12 может, не нашей-либо
причине, выбирать амкулировать этот "билет" или
порейти и регистромии следущего "билета"

Бели билотим код 208 — дейотаумий, тогда рогиотрационный код 208 создан адгоричном только лоторойной организации. Рогиотрационный код 218 объединет так порвонечальный билотим под 218, так и отмотии текучей деям и премени 220. Деторой-

продолжение на фиг. 70-3

### 3 7C-3

HOLE OPPONENCIENT IS of concurrence personpassional ROA 238 Report I2 H xpours ore a measurepe serepoined opponenceum and typy and capabile

жен мог, что "билот" подражен мосключевосремия односрефового подгларидовия да восремия односрефового подгларидовия да может в этой точко можето билота путом (мосключения) Тоторойная органовия 16

(жованетельно) Лоторойная организация 16 может наблицать, с продверительно водовны продологи, на числен билотов, поторое накоймейо игрои 12 может пушить на водовный поршад промения и откленить просьбу пушить "билот"

(Необлюстельно) Игрох I2 может внести
регнетрационный мед 218 для храмения в
вгровом необлюсоро I4, Регнетрационный мед
218 олучит как бесусленная наителяция, что
вессый "билет" в сообым пераджем местерев
верегнетрировам в ветерейной организация I6
ма весобый день и в сообое премя

(Необисетельно) Игрек 12 минет отпочеть

## der. 7Cm4

m der. 70-3

полирую биловирую манисицию на игролом понимичеро 14 для промонии волием

Desenses emana Tre nestere sebelicale-

Doese excession arpen 12 electrons, we not formed dancers. And personness

monobos manobos monobos monobo

Доторойных организации 16 организации розминами билотеми

Designation of the state of the

Мерок 12 минярог дориналов пари учрощение 16 и устанавлявает токдоственность (последоветельность подтворидония установления овими)

Дорианное пари учреждение 16 обеспечинает под виличения банко веких оксераций 64

Игрон I2 вилично банкованую программу 26. Игровая програмия 24 вижинчена

Игрок 12 вводит сумоу предвис, который должен быть выплачен, в банковскую программу 26

Bonno contractor manager 26
Bonno contractor manager 26
Bonno contractor manager 26
Bonno contractor manager 26

Банковская программа 26 гонороруют запифрованный код получения наличик кредитик деног 66 Mr. pox IZ ofoenouseet non monyveness speciment mensure gener 66 generally napu yearsons I6

Дорилоро пари учращание 16
распировинами наличания домог
во для установления сущая
продите, потороя долина
быть пиначения наличания
доньтами

neacher Townson Oras manpotabetheres chart abstract Volumesco meta haberteere 19

Telegraphes notes languages 19

Lesselandes notes languages 19

Lesselandes notes languages 19

и фиг. 8 (продолжение)

## me der. 4

Aspendes mass yromanic Moscowski Moscowski Manual Manual Manual Manual Moscowski Mosco

Report 12 season maximum general 68

s democracy sperpancy 26

Arposod nonecurop IA
Femopopor aposopous nos
mountains 70

Report 12 of consumers

Appearance was marked to the parameter of the para

Acquience maps y speciment 16

E-measure 70 a measurer

Acquience maps y specimen 30

Reposed section 14

sections promisessing

Recommission promises

Re

der.8 (spenement)

Manager and Manager (manager) and Manager (m

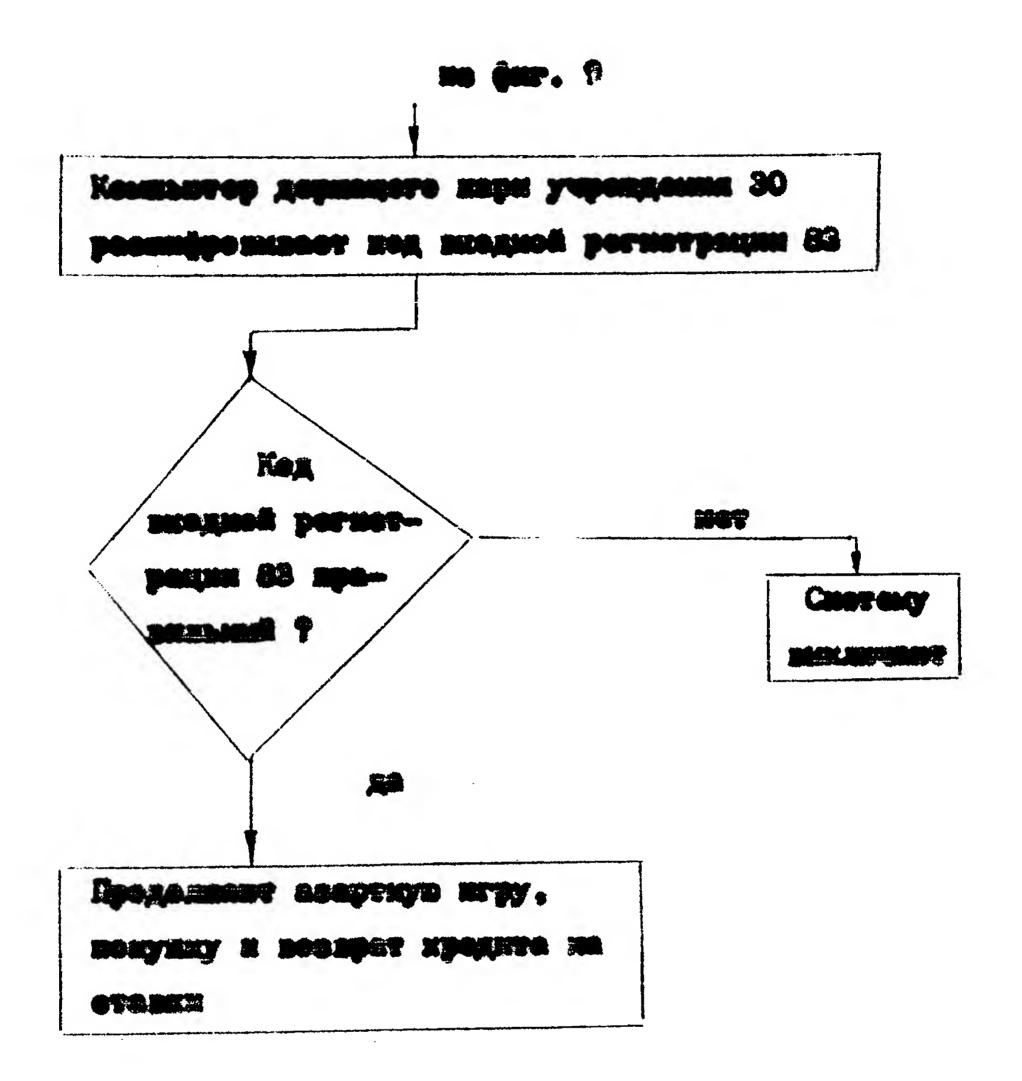
Marpos I2 margar sog members manuschen merpense I4 m strongs membersey I4

topus manusica non-

for. 9

Игрок 12 с игромым поменьютором 14 SECONDE DO TOROGORY A COCCUMENCES **MMG 30** Игрон 12 послит регистрационную Игрому I2 присвамает пороснальной нед отопроставония 32 Игрона 12 обосночивают проворочи кедем 86 Игрок вводит поросональный под отенцостановия 32 и проворочный ROX 86 3 militares remissantificate research yerpohorno 82 Emponentino-genigo per moe yespolstro 82 receptopy or samppersonal neg magness permerpenses 83 Игрон 12 воодит под входной регистроции 83 a arponed accommoves IA

n (mr. 9 (mpogemenme)



dur. 9 (mpogements)

M

Комплитор доршаците пари учреждения 30 оправиления игропа 12 опельно продите оп наления

мерон IX отвочнот им помрос сусной желесного кредате на отважи

дорженое и пира продитией порем ресремение и пира продитией порем на меления суще продитией порем

Одобранную сувку ирадита размения:

журок I2 может делать отелен на минестро муро продлежениях держаним нари учрекдением I6

dar. IO.

y

## sur. II

Мурок 12 видичест перовой поминитер 14

Игролой компьютор IA игрона осединаются моницыосором даржиного мари учрещаемы 30 (омотри (мгуру 9)

удожно томприя до с Меданский заба рабожно помприя до с Меданский заба рабожно том

кеметаль на окван изла Кометаль на окван изла

## our. 12

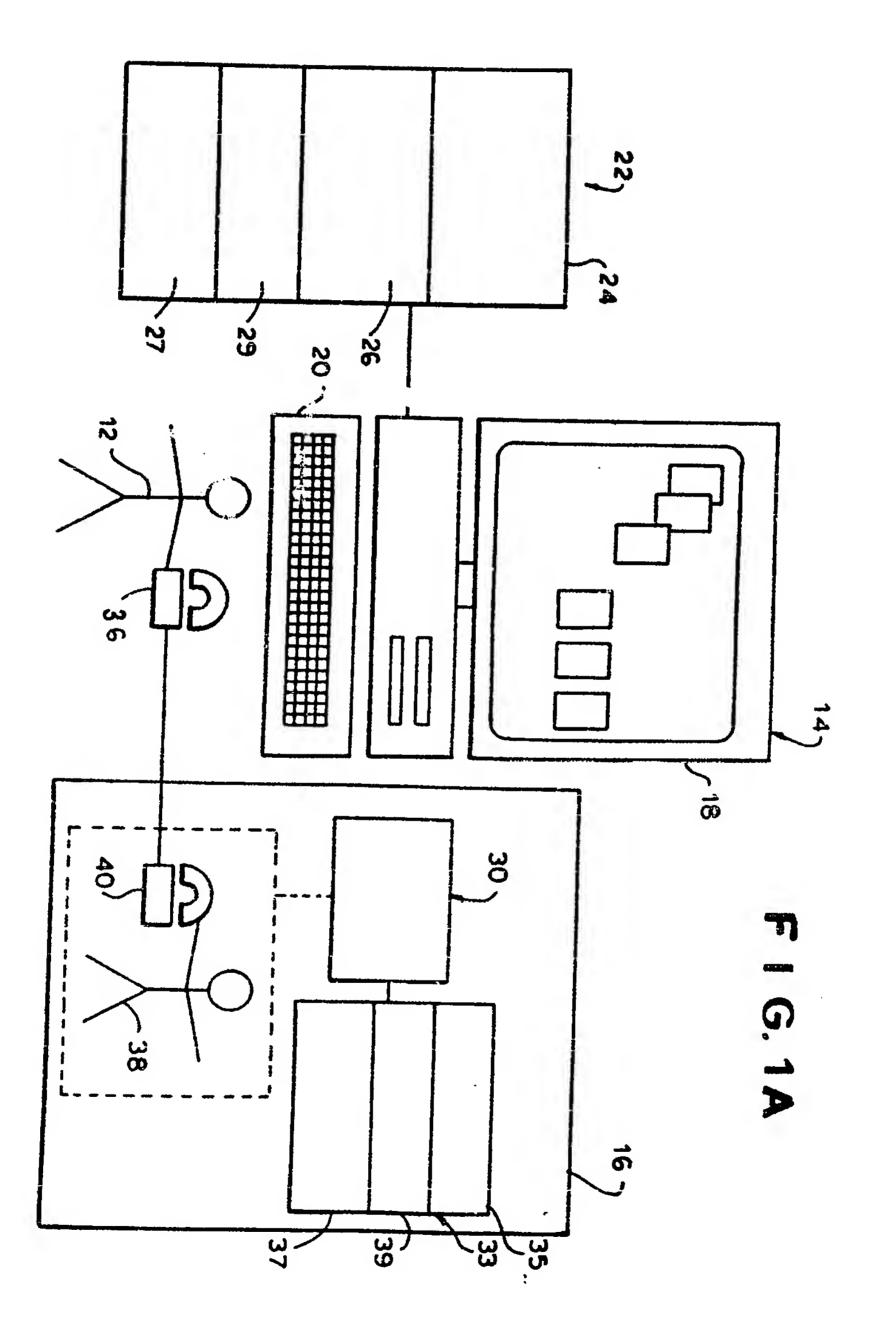
APPOR IZ somponence o manage manusca Assistanti mosto man unove sommen ma evere mpantire na evenus

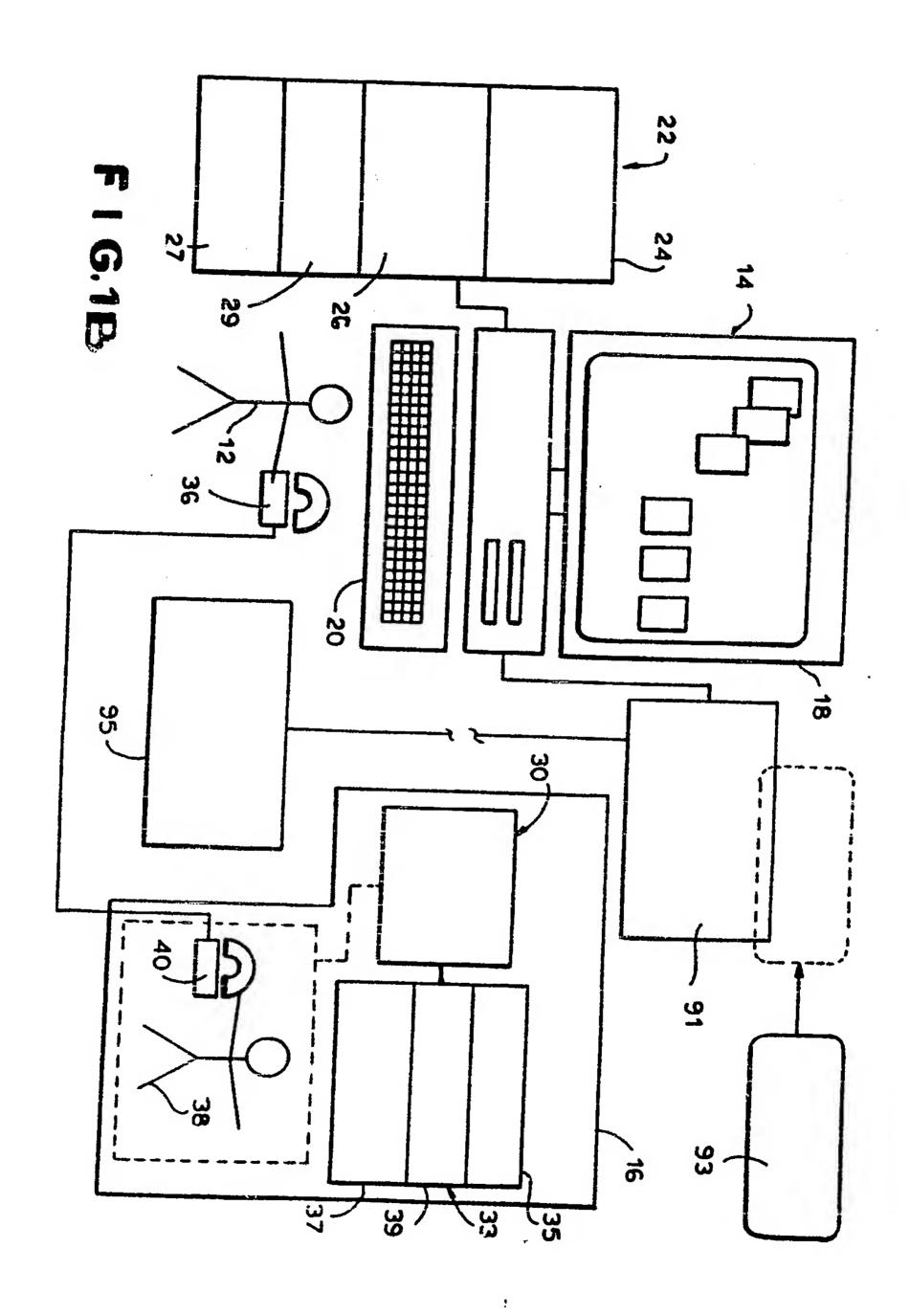
HARMO DESPENDENCE O QUANO MARIORA HARMONIA ADMINISTRA

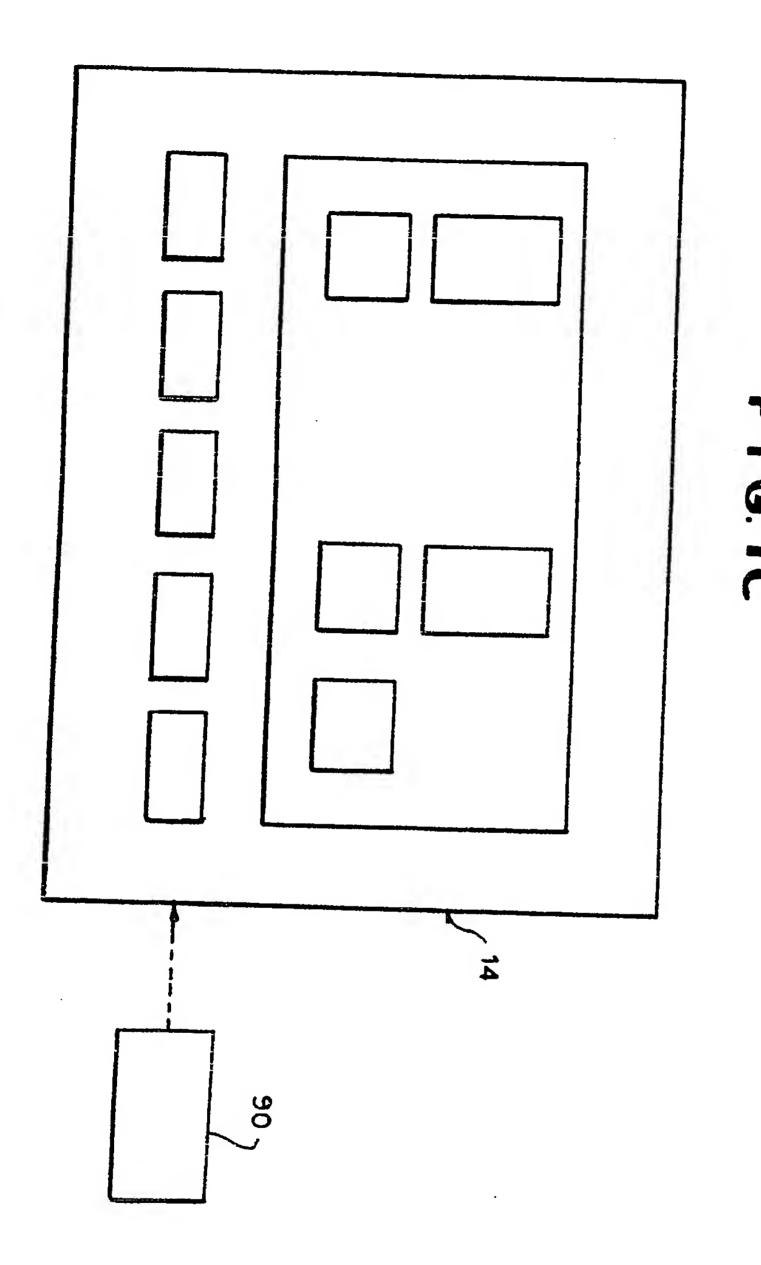
Игроп I2 продит персеньльный нед отопростанения 32 в игропой помпьютер I4 для повнорного подтворидомия сумми продита

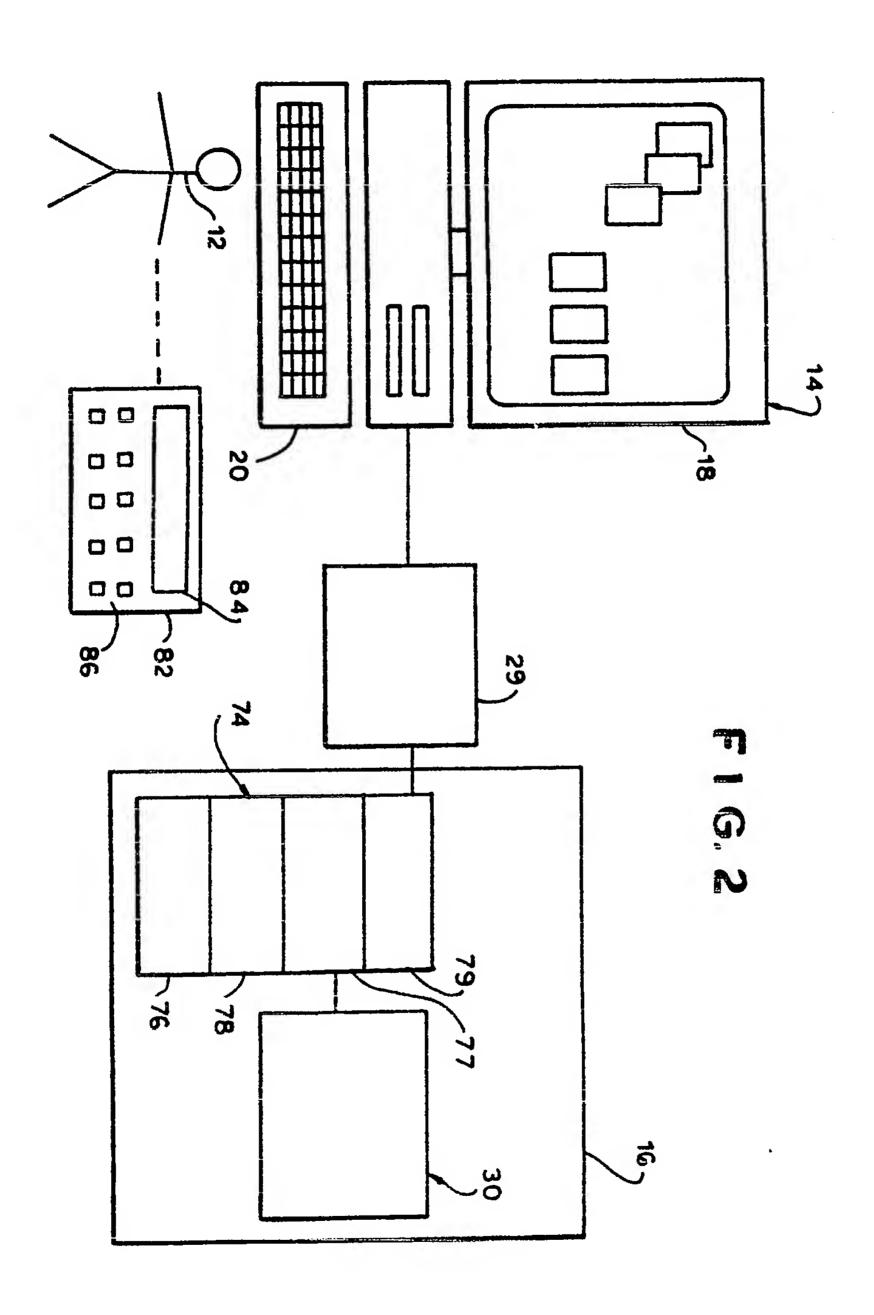
Ma crance urpesa

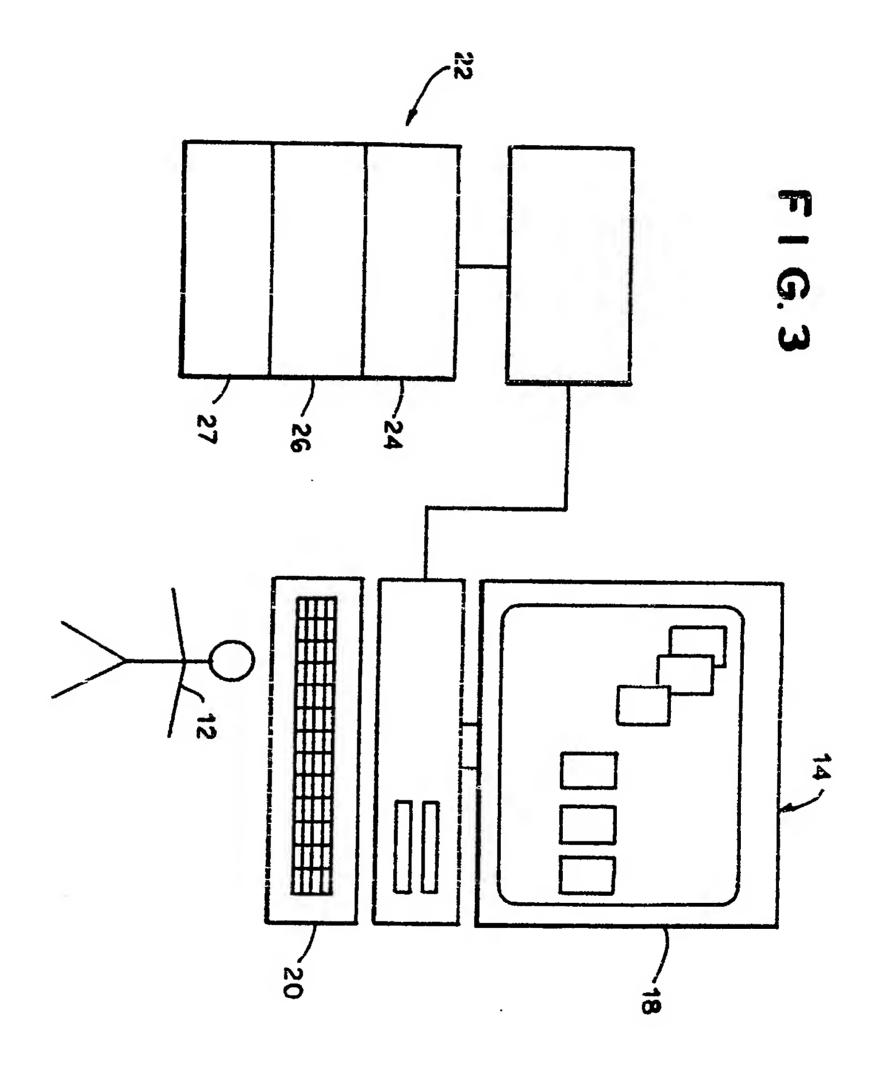
доржаное пари учрещение 16 повледеру помую предитиры марту игрема или другую фирту поминение 16 повледеру длячение

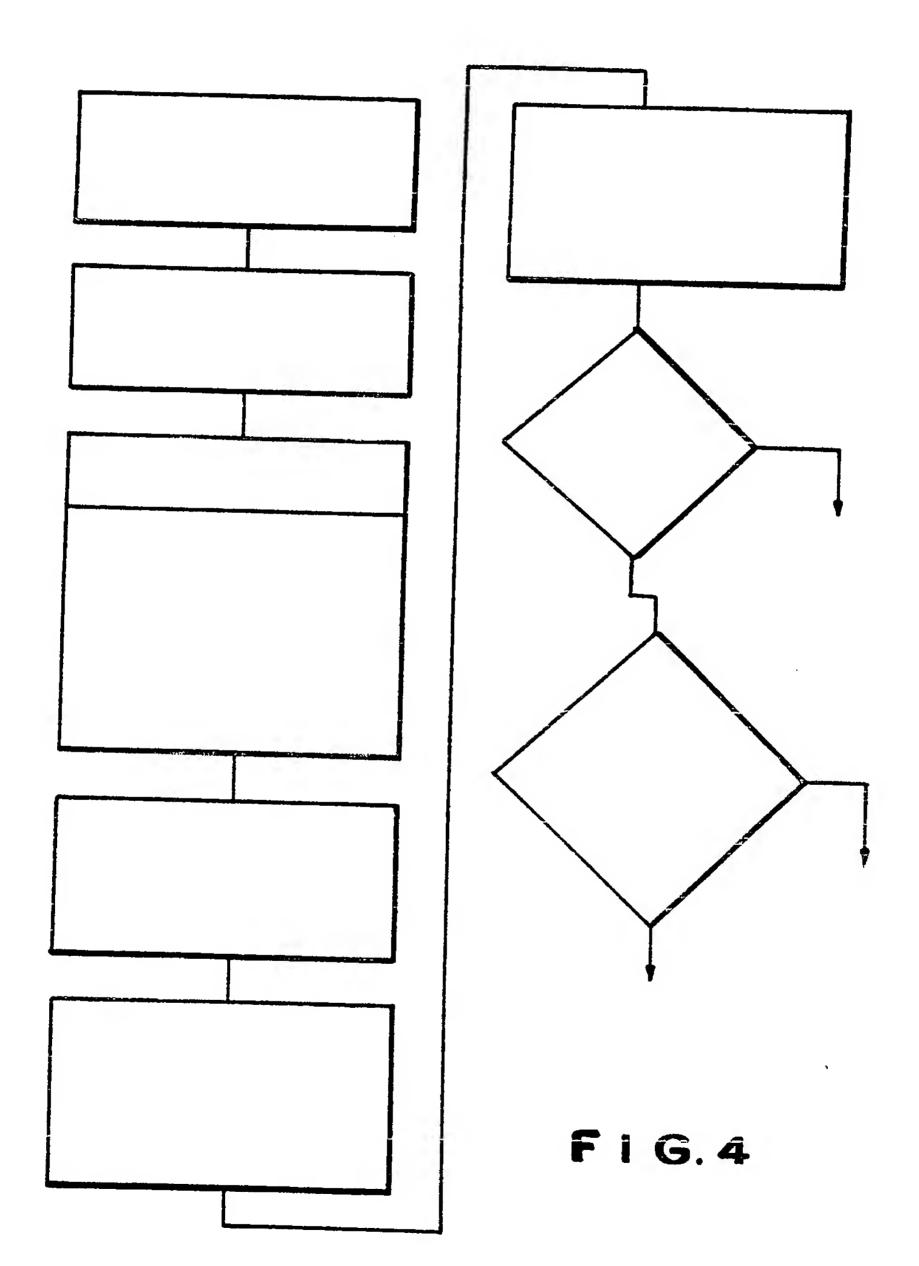


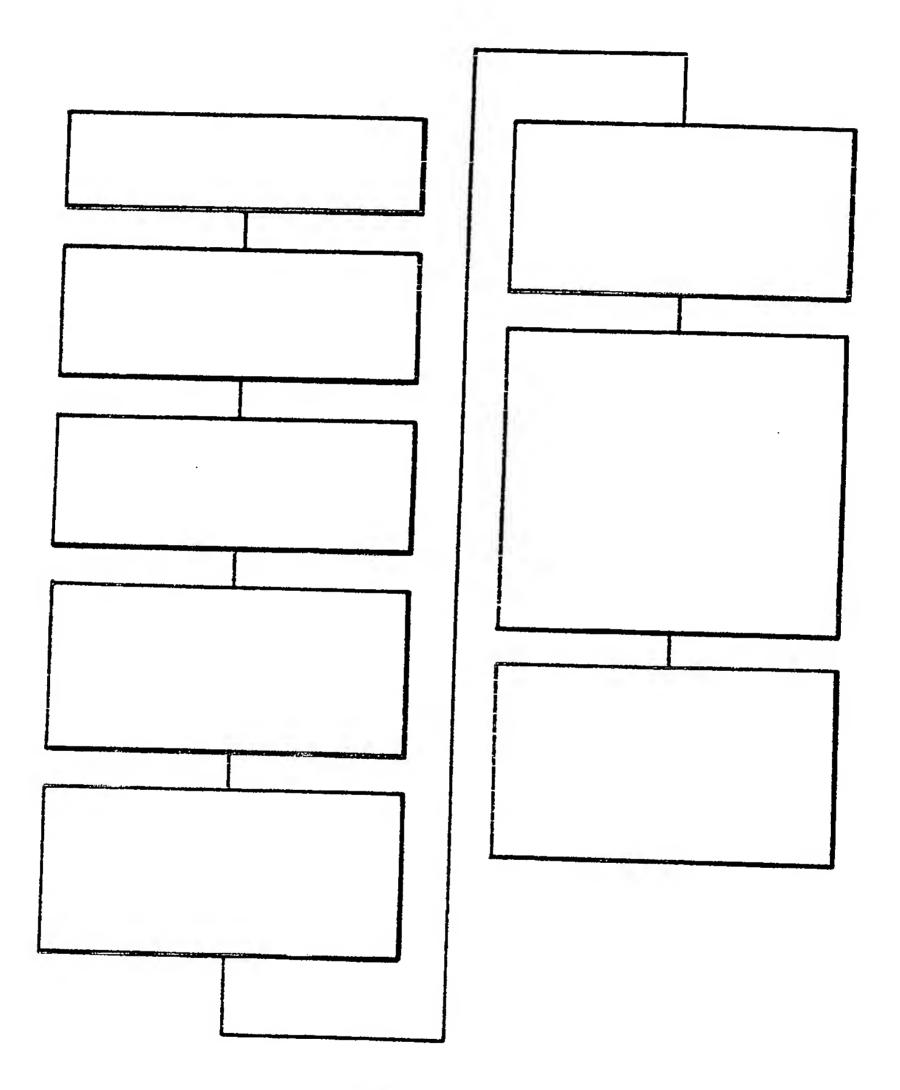




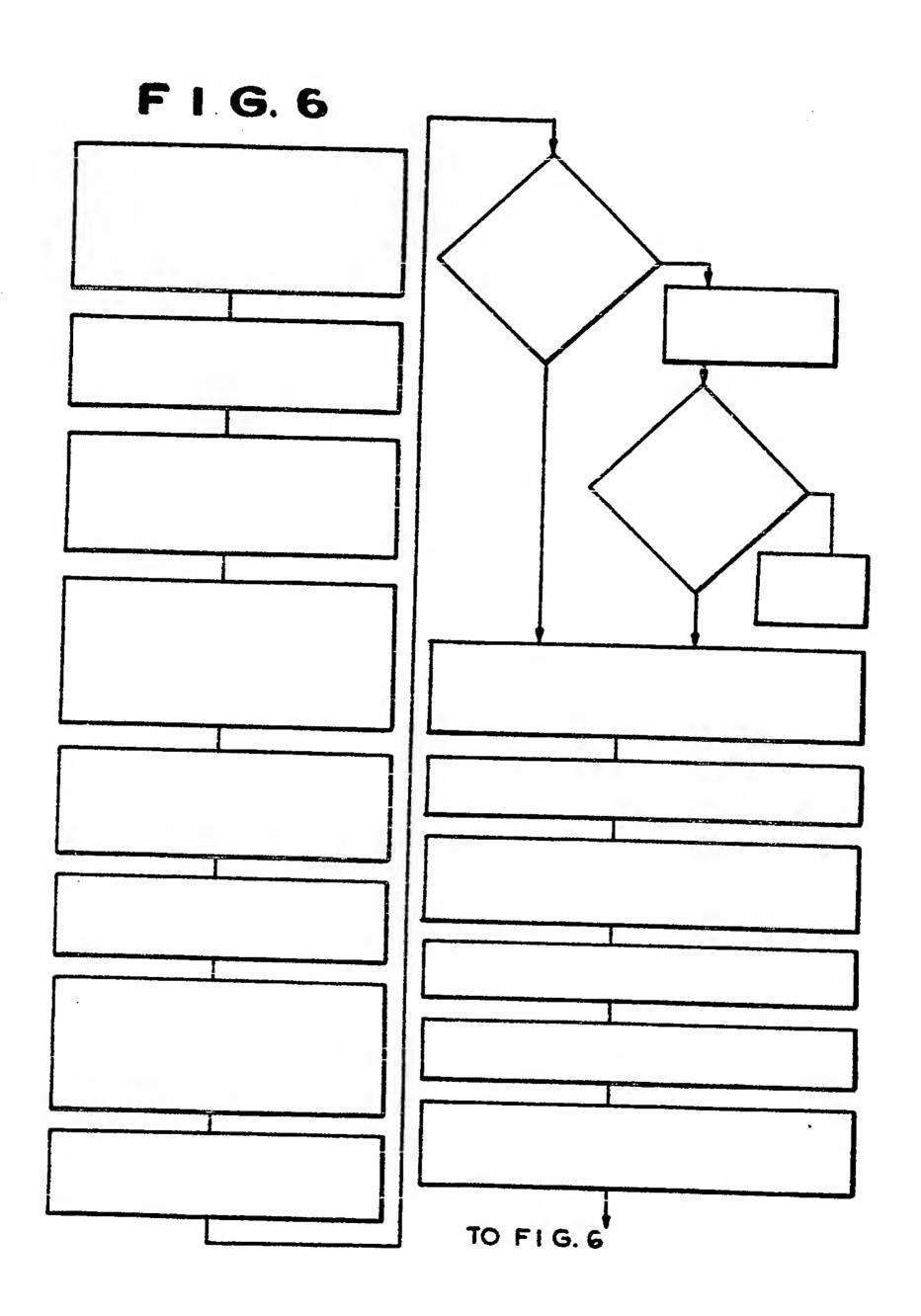




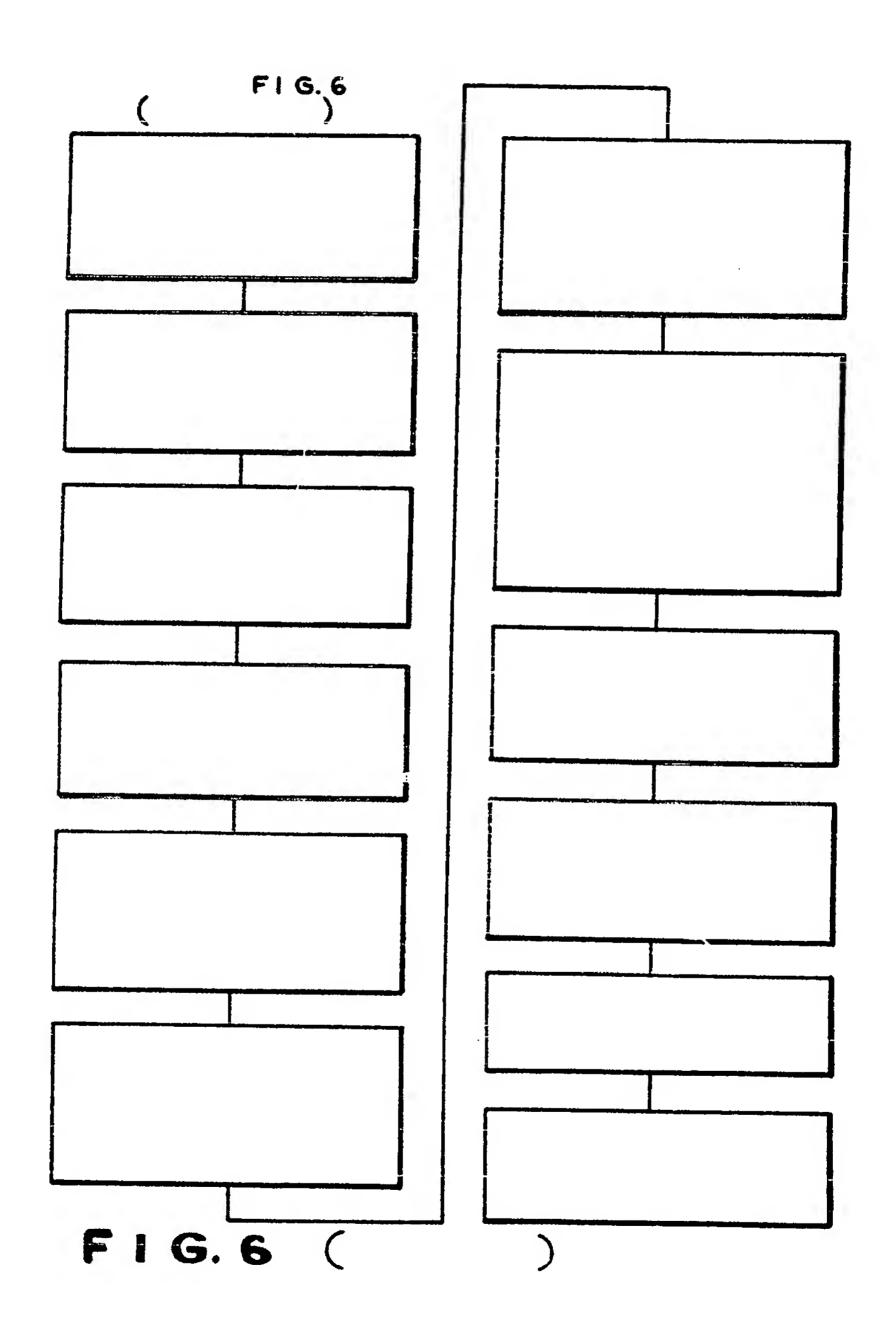




F I G. 5

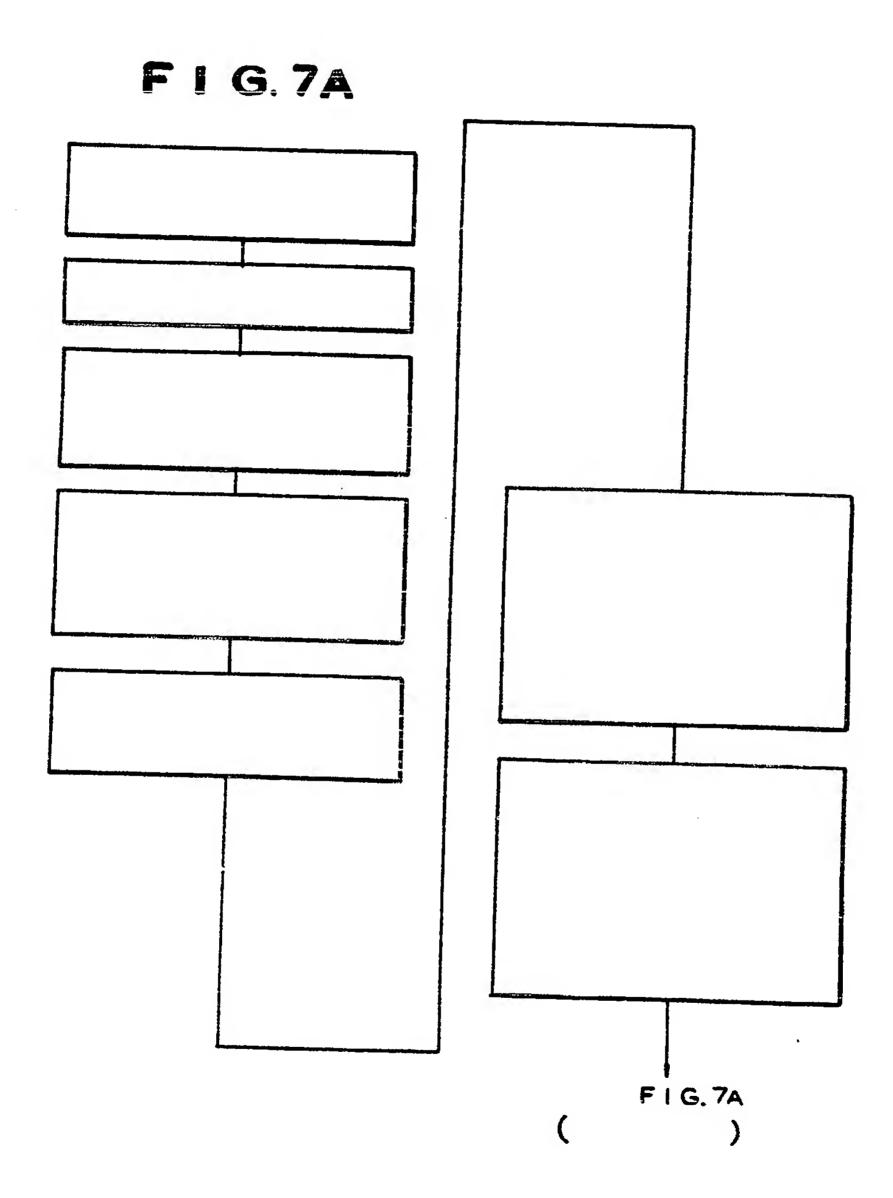


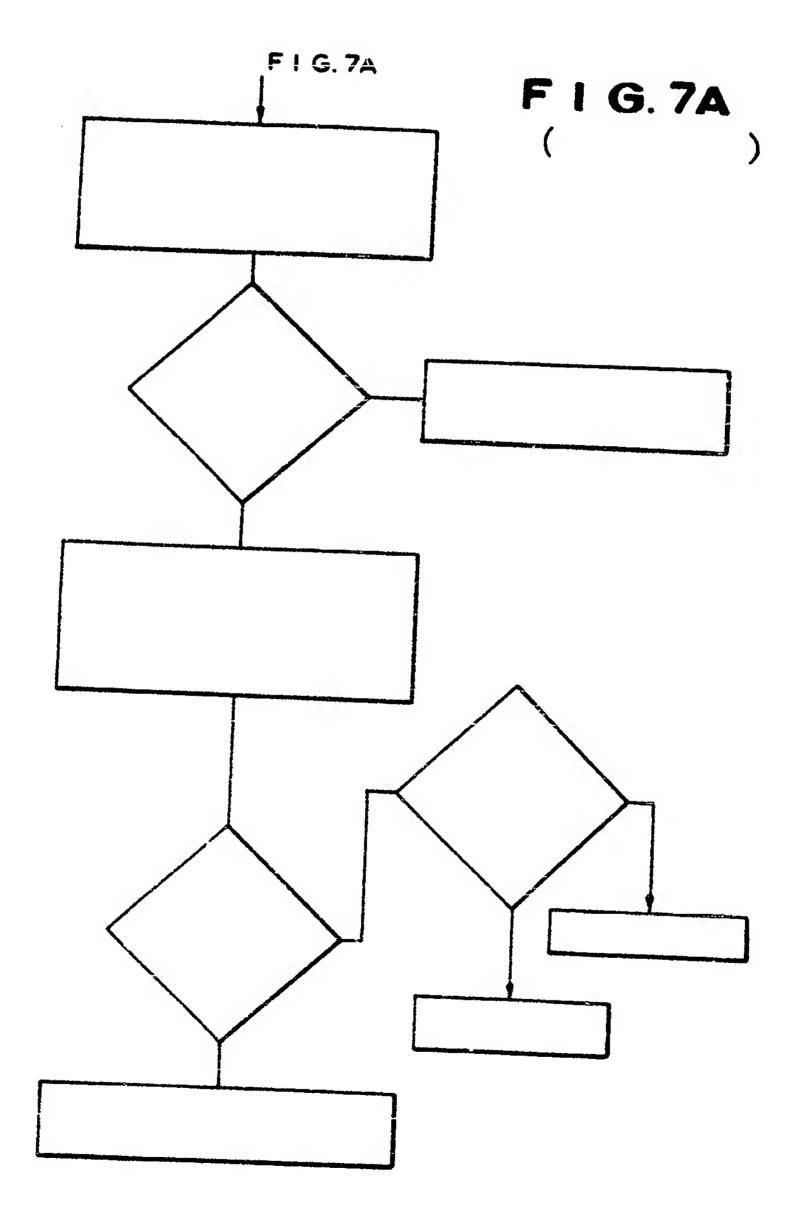




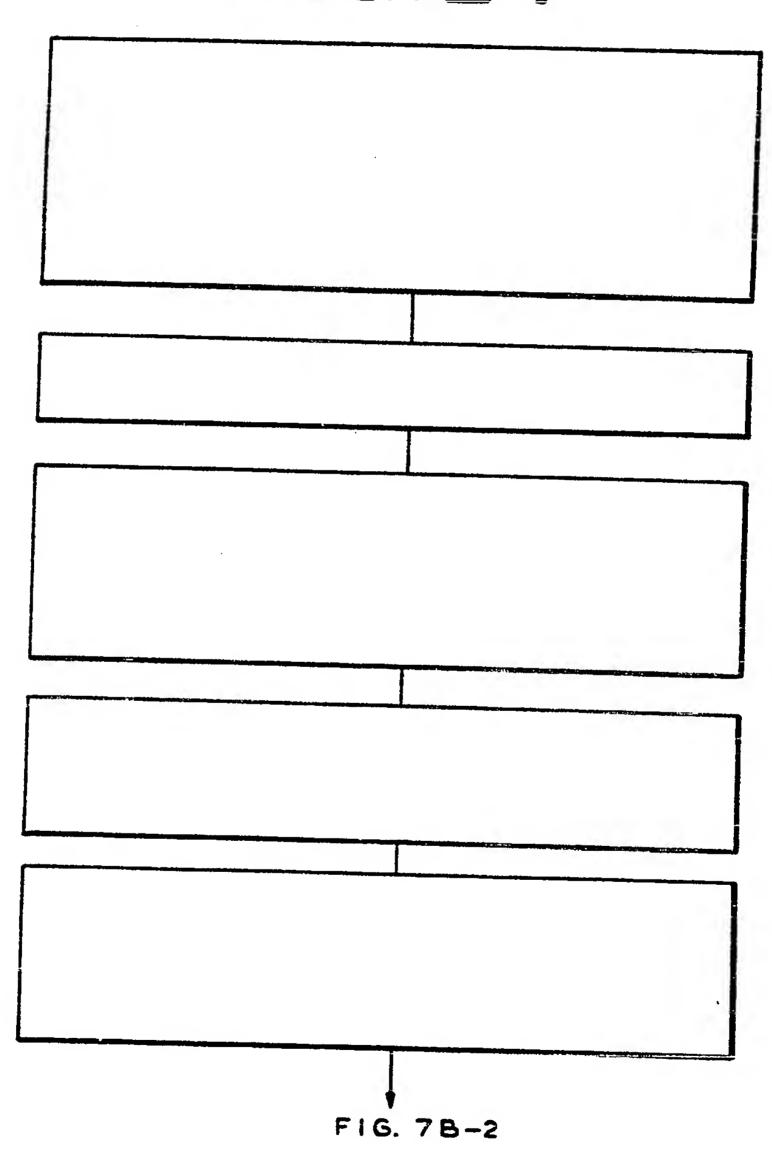
•

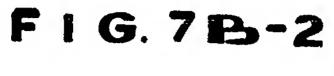
- (

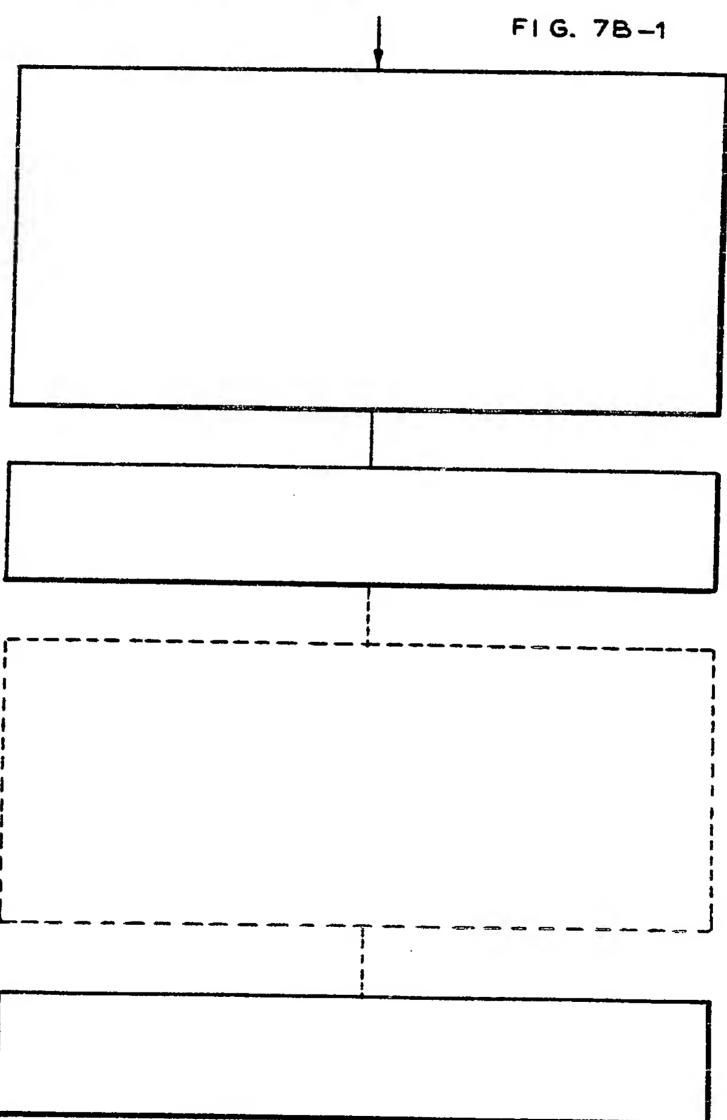




F I G. 7B-1

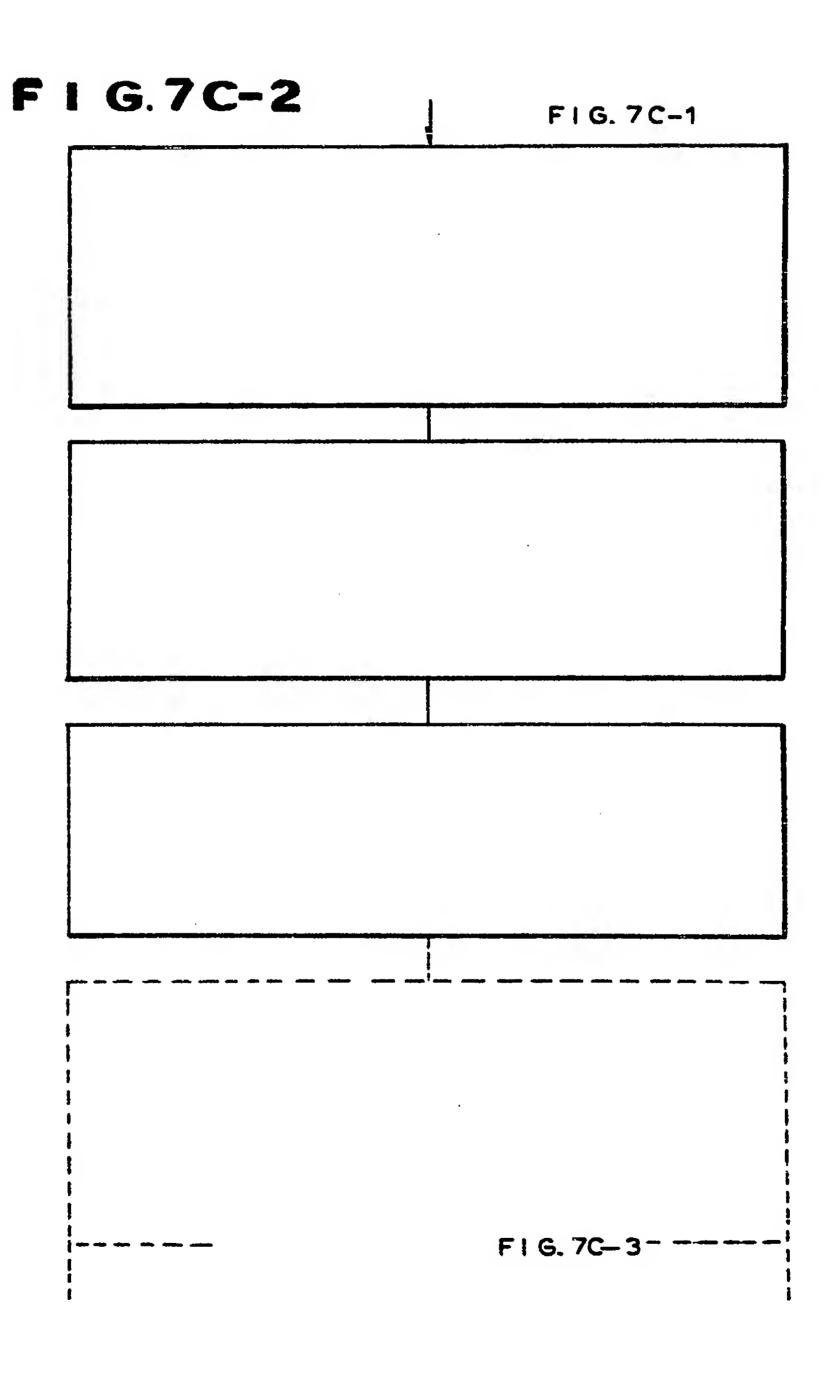




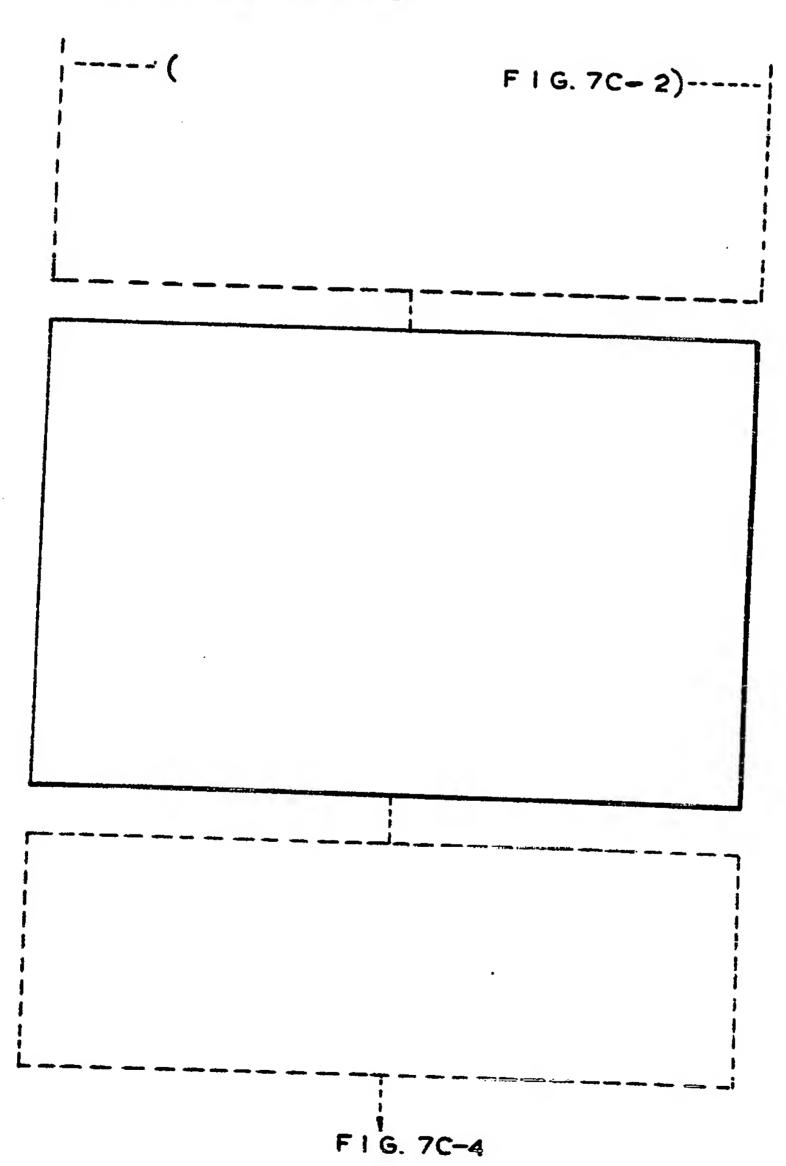


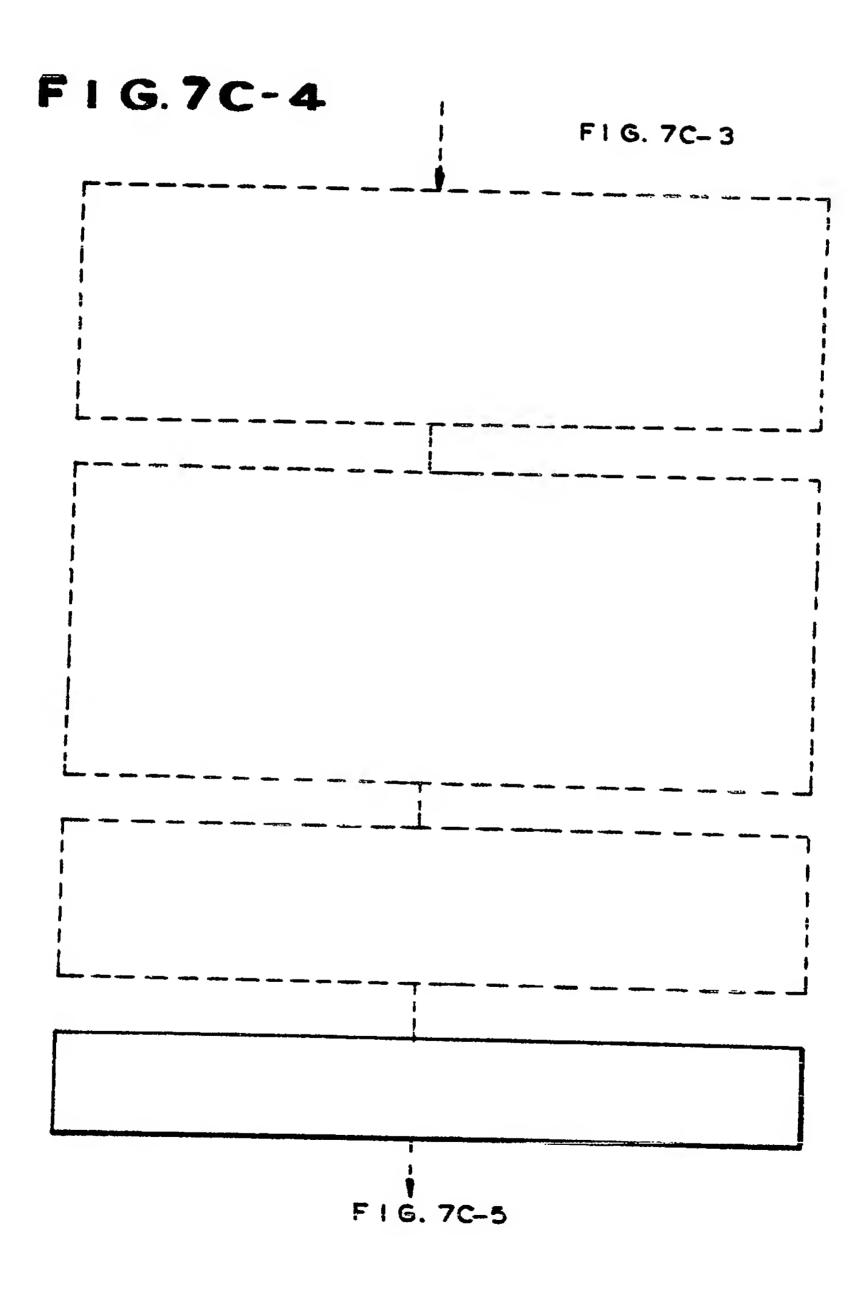
F I G. 7C-1

FIG. 7C-2

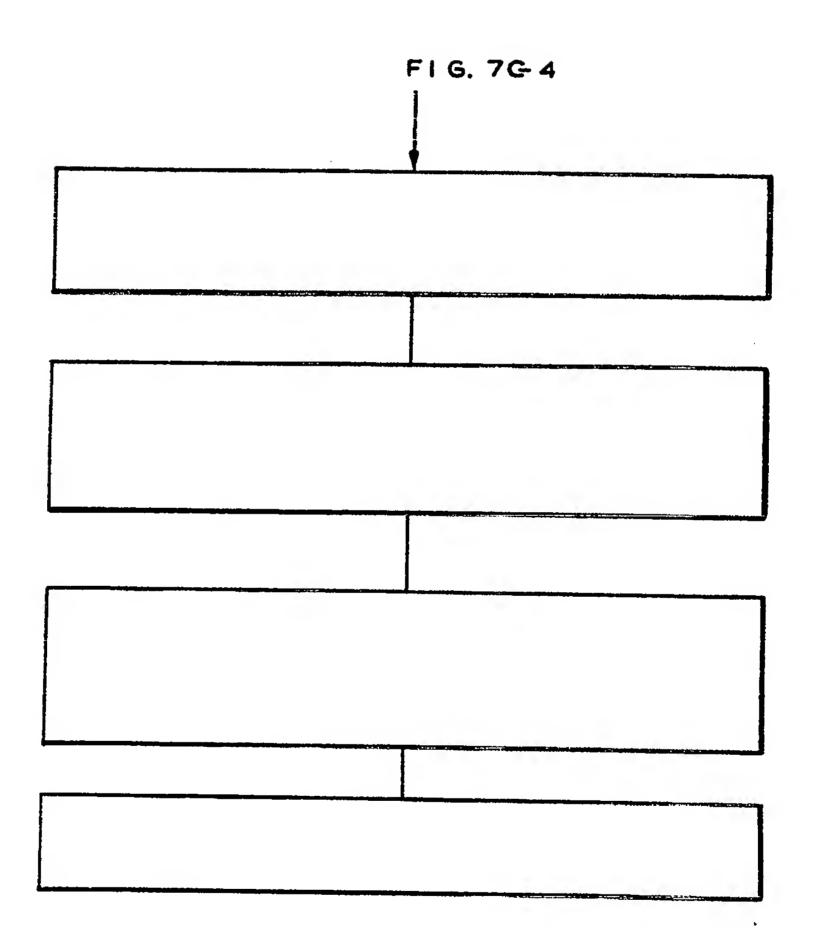


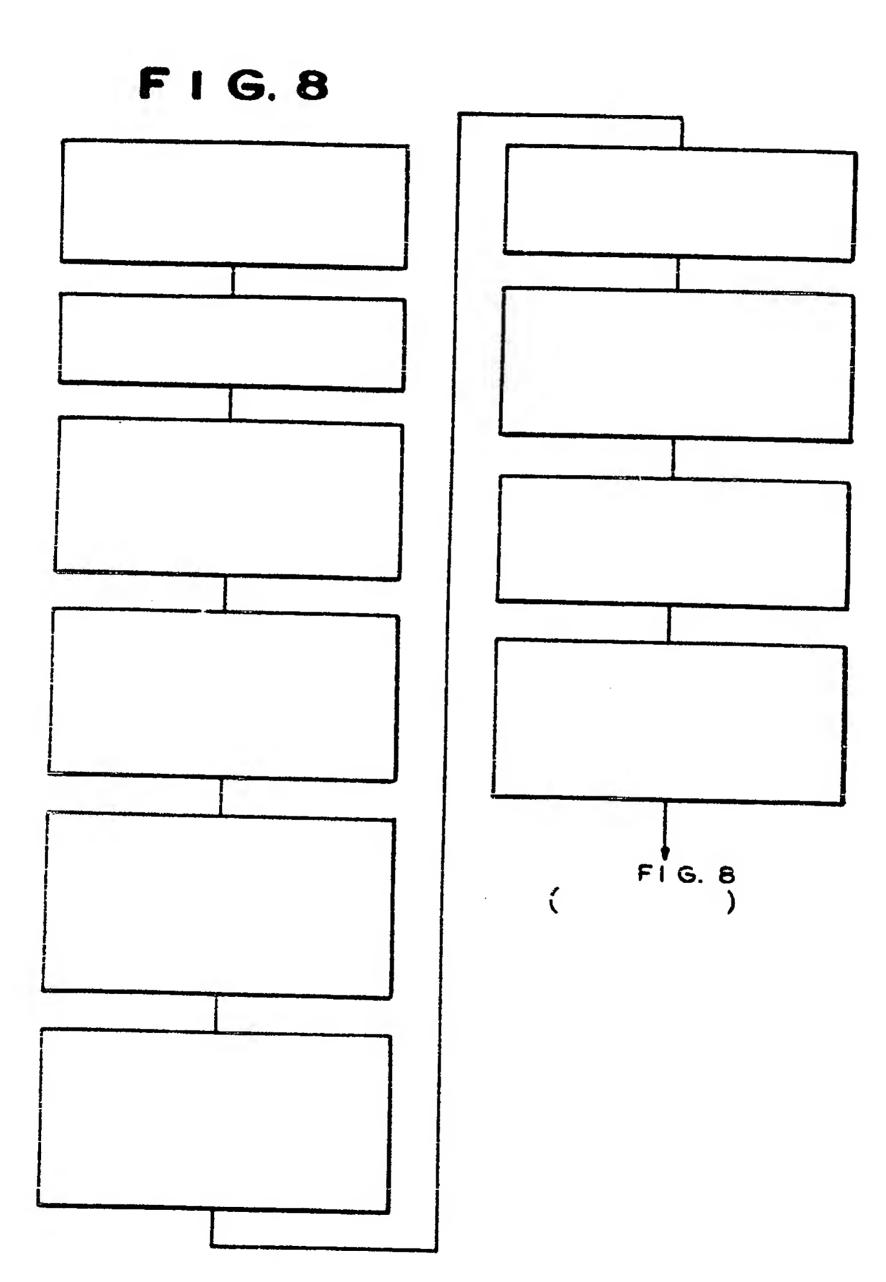
F I G. 7C-3

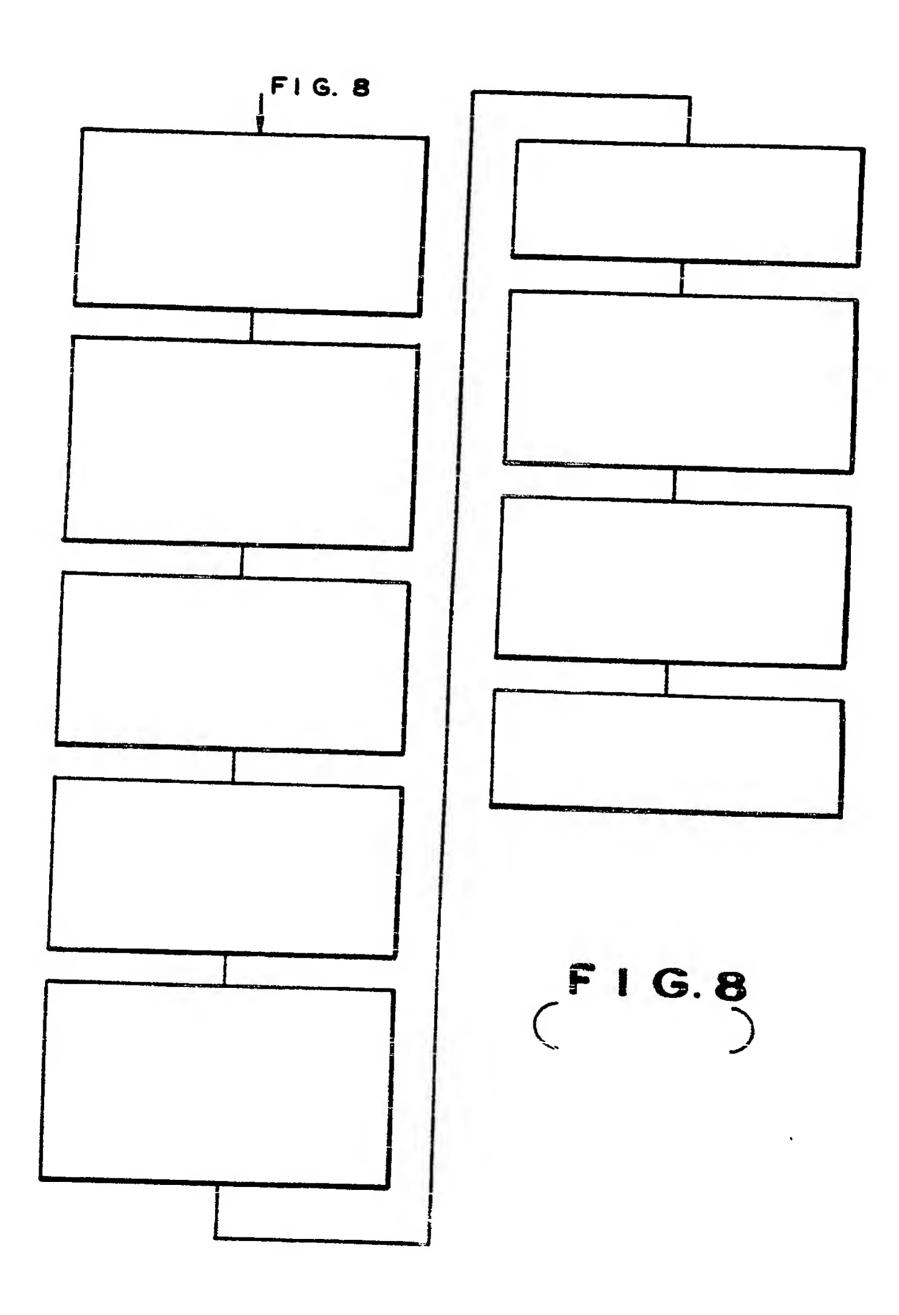




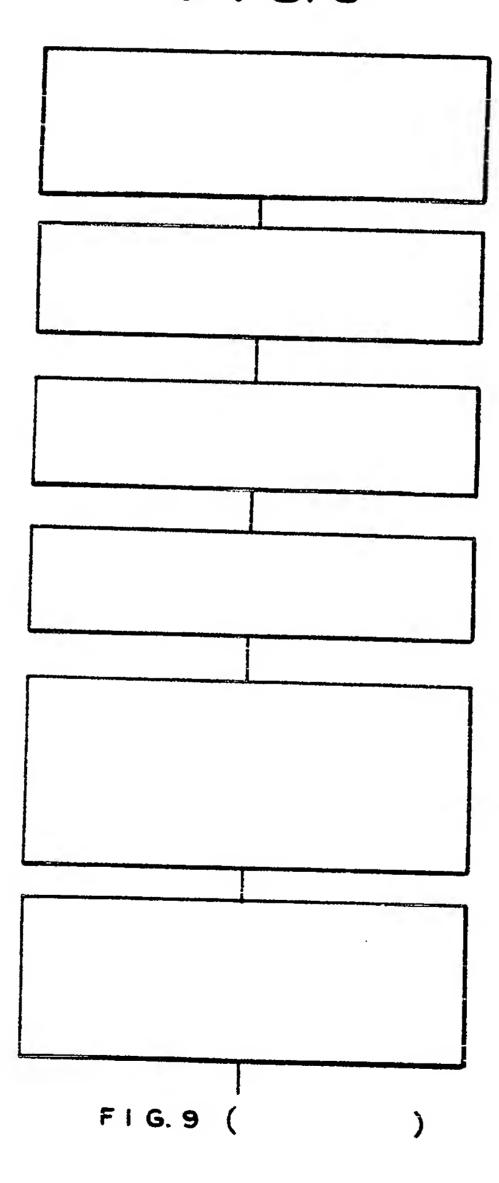
F I G. 7C-5

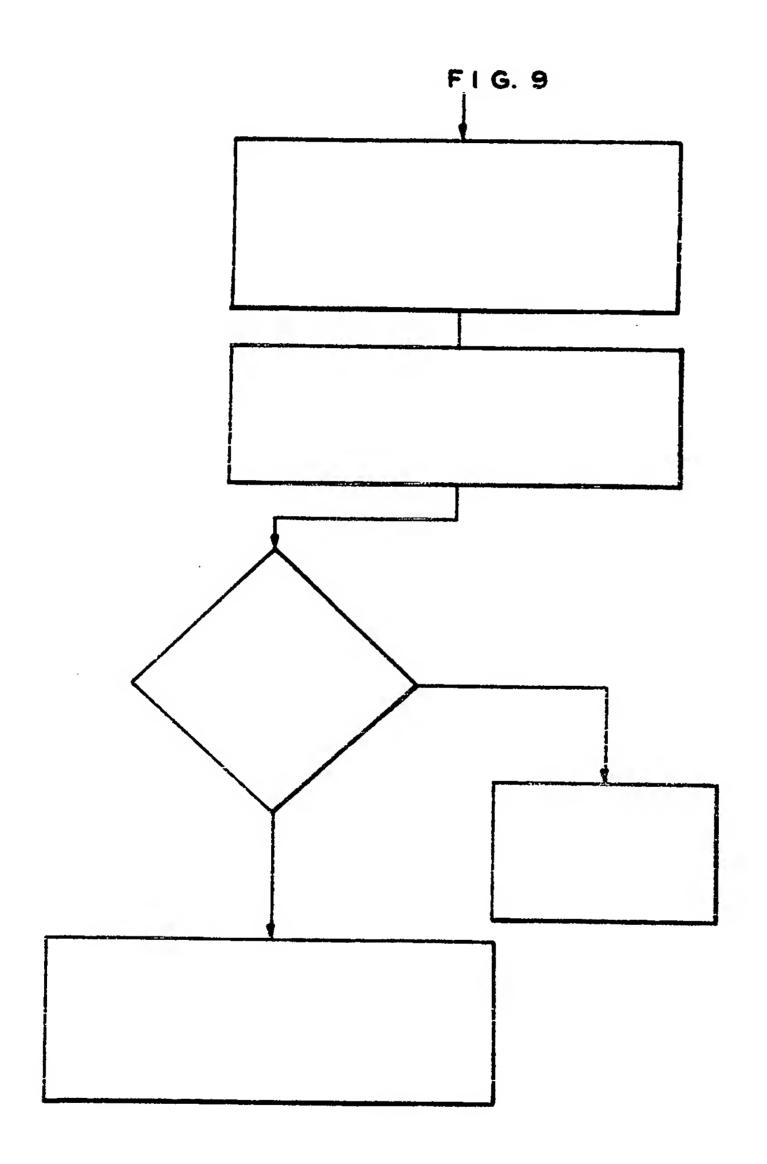






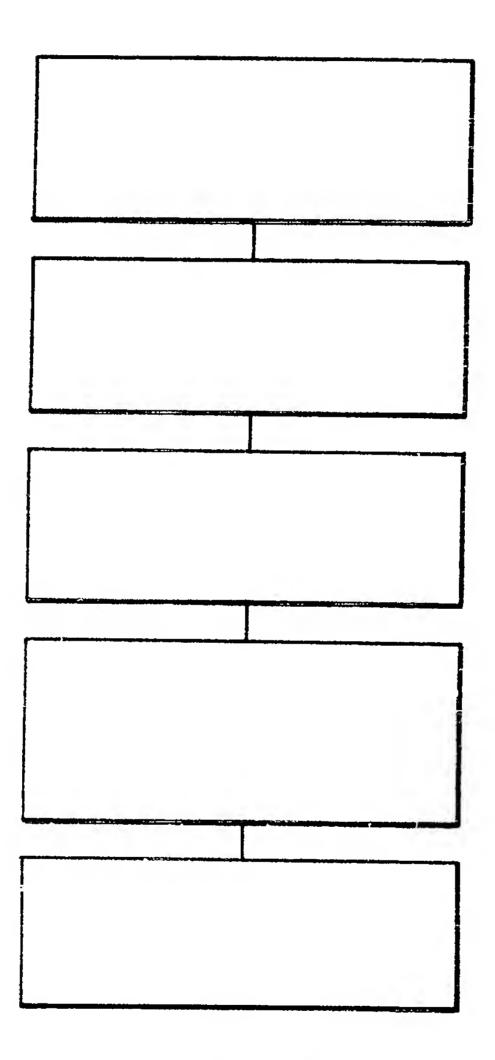
F I G. 9



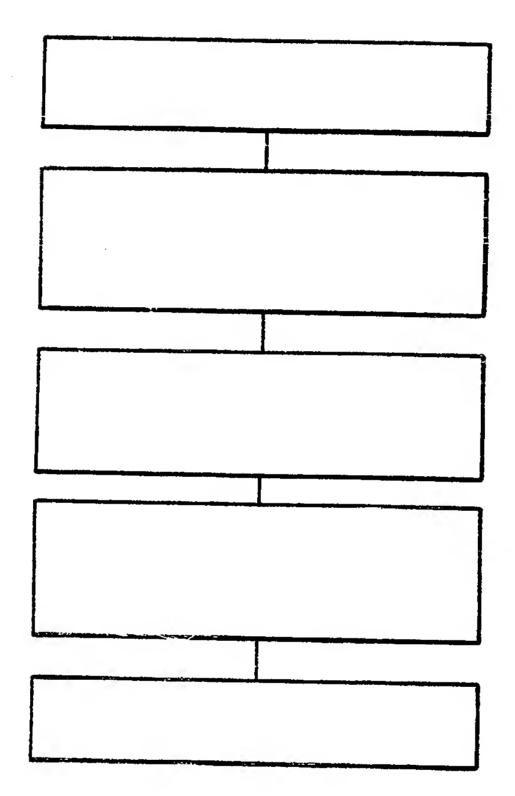


• : .

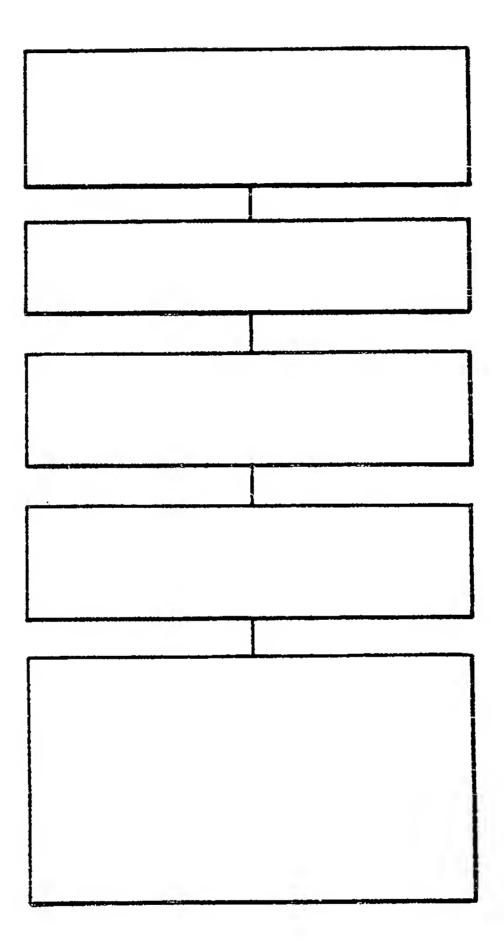
F1G.9(



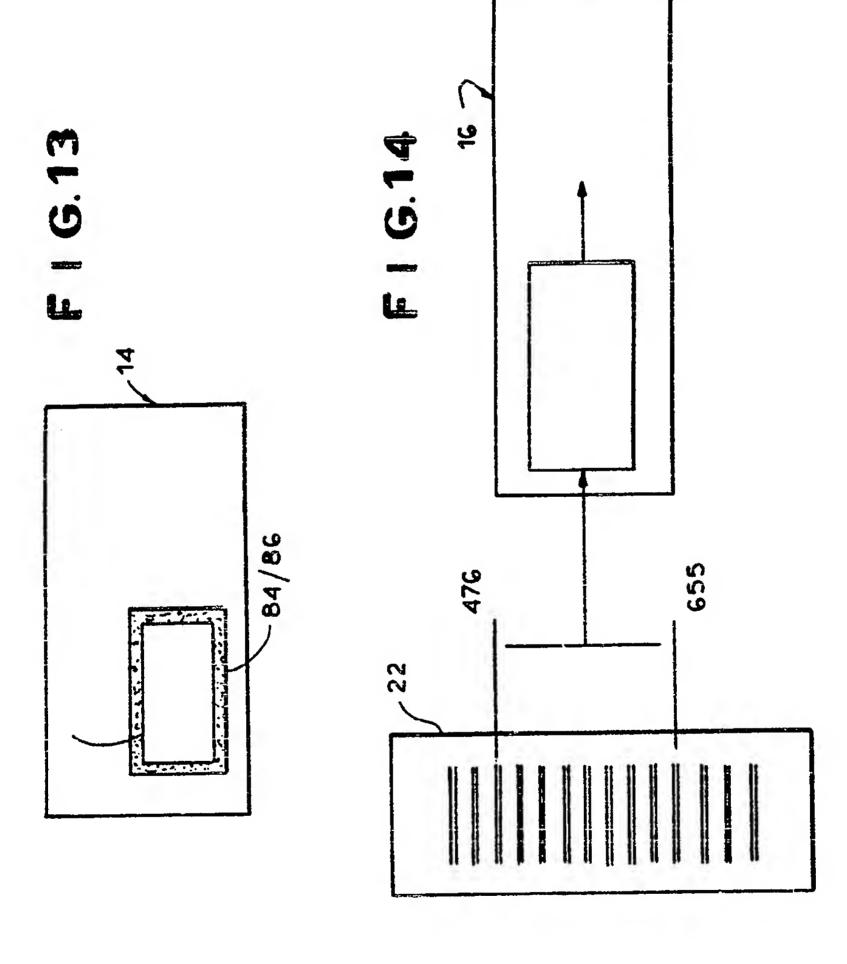
F I G.10



F I G.11



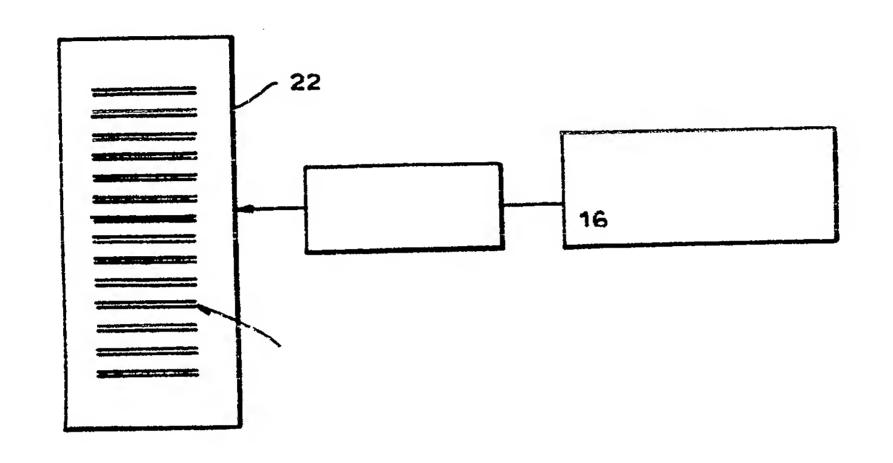
F1 G.12



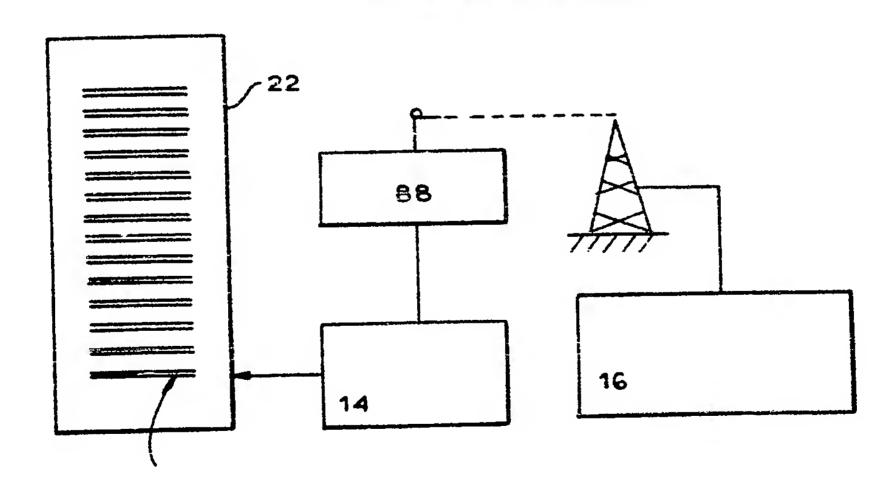
١,

,

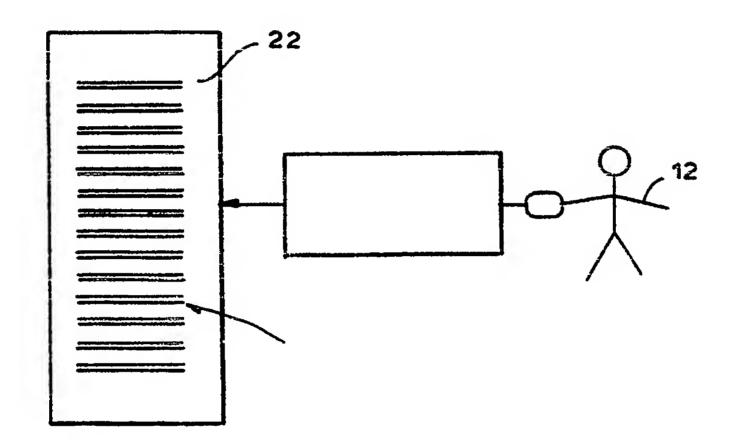
F I G.15A



F I G.15 B



F I G.15 C



F I G. 15D

